Tot.416

“地表最强”有多强？微软天蝎机能透析

游戏机实用技术

VGTIME

特稿

一段持续六年的传火之旅

回顾黑暗之魂系列的发展历程

DLC补完计划

黑暗之魂Ⅲ 环印城

跑图路线指引+全物品收集+BOSS战心得

最终幻想15 格拉迪奥篇

战斗详解+奖杯说明

攻略透解

研究中心

质量效应 仙女座

全成就/白金详尽指南

怪物猎人××

随从猫&猫猎人解析+新怪物打法

全明星无双

群星荟萃 白金刷爽



附赠 塞尔达传说 荒野之息 精美海报 怪物猎人×× 动作收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.4B

定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

08>



TV GAME半月刊
2017.4B

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



总第416期

COVER STAFF
封面用图：全明星无双
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年4月16日
定　　价：人民币16.00元

地表最强有多强
微软天蝎大起底



P10 深度视界


攻略透解
P26 全明星无双

能让我们在一年半后
用10页篇幅介绍的佳作


特稿
P84 攻壳机动队 Ghost really in the Shell?


特稿
P92 一段持续六年的传火之旅 ——回顾“《黑暗之魂》系列”的发展历程

游见识
PREVIEW & REVIEW

日本国民游戏发售日公布
中文版确定

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《黄金眼月旦评》三月号正在火爆热映！
还有《最上游——PS3 历史中的十大瞬间》等原创视频新鲜出炉！



游戏时光专题页面



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



最上游51期——PS3历史中的十大瞬间



特别收录
超级机器人大战V
中文版热血战斗动画鉴赏



特别收录
塞尔达传说 荒野之息
开发纪录片全三部合集



特别收录
游戏月旦评——2017年3月份游戏评测

Gamehalo DVD 现已全面升级为

Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游51期
PS3历史中的十大瞬间

游戏月旦评
2017年3月份游戏评测

塞尔达传说 荒野之息
开发纪录片全三部合集

超级机器人大战V
中文版热血战斗动画鉴赏

新作影像集锦

命运 2
马里奥赛车 8 豪华版
高达 VS
最终幻想 15
不义联盟 2
银河护卫队
反重力赛车欧米茄合集
大家一起热热闹闹！地底探险

ENDING SONG

光荣ω-Force制作组作品
《军马》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ PSV
① 全明星无双 ② Koei Tecmo
⑤ 無双☆スターズ ③ 动作 | 中文版 ⑥
2017 年 3 月 30 日 ⑦ | ⑧ 本地 1 人 | 无对应周边 ⑨
售价为 PS4：461 港币、PSV：391 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

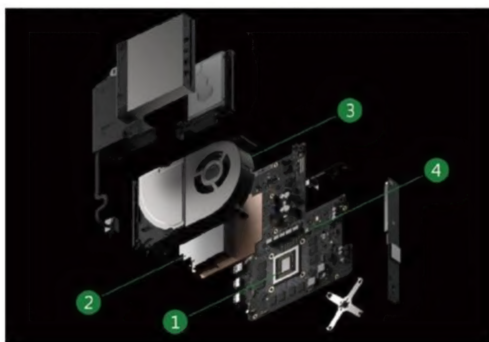
本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

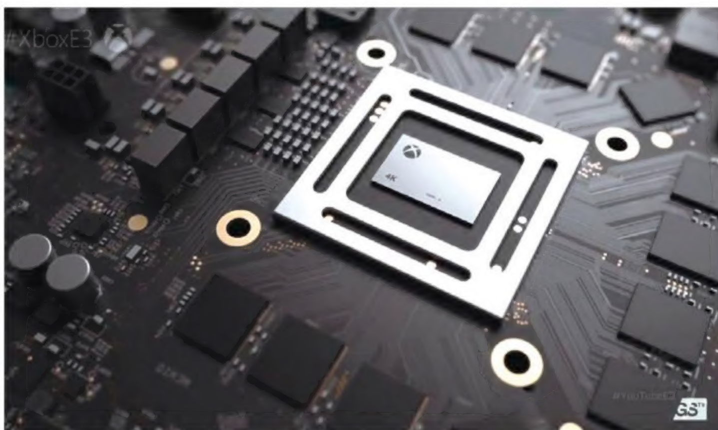
TOPIC

Finish the fight 微软 Xbox 新主机“天蝎”配置揭晓



2017 年 4 月 6 日晚上 9 点，Eurogamer 旗下知名硬件技术评测机构 Digital Foundry 独家公布了微软最新主机“天蝎”的硬件配置。从其公布的配置来看，“天蝎”的配置和其他主机对手相比的确有着相当大的优势。

对于不熟悉配置硬件的玩家来说，“天蝎”最直观的改进就是能全面提高包括 Xbox360 以及 XboxOne 所有游戏的画面表现力。Digital Foundry 利用“天蝎”演示了《极限竞速 6》，并在 GPU 占用率只有 66% 的前提下，在游戏中就实现了 60 帧的 4K 画质。

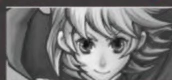


画面更好、运行更流畅、加载速度更快，这是“天蝎”的最大卖点。由于微软要求运行在“天蝎”上的所有 Xbox One 游戏都会且必须运用到其全部的运算性能，因此无论玩家使用的是 1080P 还是 4K 的显示设备，所玩的游戏是否获得了“天蝎”的相应更新，玩家都能在游戏中享受到比之前更稳定的帧数甚至是更高的帧数。

除此之外，运行在“天蝎”上的 Xbox One 游戏还将额外获得固定 16x 的纹理过滤（大部分现时代游戏均采用 4x 纹理过滤）以提升画质，并能让画面表现更加平滑。这些功能同样适用于已经往下兼容的 Xbox 360 游戏。

除了画面表现力外，“天蝎”还将有更快的读盘速度，对于大部分玩家来说这也是另一个更加直观的改善。“天蝎”的主机可用内存为 8GB（实际总共内存为 12GB），而大多数 Xbox One 游戏只会调用 5GB 的内存，更多的内存以及 CPU 性能的提高都将会提高数据载入速度。另外 Xbox 团队还表示他们将继续优化硬盘的读写速度，以最大程度提高读盘的速度。关于“天蝎”配置的更多详情可参考本期杂志的特稿部分。

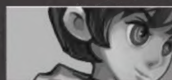
编辑围观 COMMENTS



沙迦：虽说一台主机的命运是由游戏阵容决定的，不过像天蝎这种半代升级意味着先天就有不错的游戏阵容。当然目前 Xbox One 的游戏阵容和 PS4 相比还是有差距，微软也认识到这一点，所以最近才会反复强调今年 E3 会有很多新作公布。如果当真属实的话，天蝎的前景还是比较美妙的。



稀饭：从这台主机公布的那一刻起，我就很肯定它是一个高端电子产品，对于我个人来说和目前价格仍然高居不下的 4K 电视一样，属于过度追求电子产品潮流的消费品代表，因此我虽然对于这台主机本身的性能和展现出的进化都非常满意，然而我是绝对不会在近期购买的，哪怕它真的是卖 499 美元也一样。



梦叶：对于追求极致硬件品质的玩家来说应该可以说是不二之选。与之相应的大量定制化部件也注定了该机型的高昂成本，这样一来售价就成了大问题，加上目前独占作品的缺失，天蝎的受众可谓是“真爱中的真爱之选”，希望微软能够尽快充实匹配其性能的实际内容，毕竟出色的作品才是玩家们最大的需求。

业界声音 THE VOICE

我们不会纠结于新作是否与‘《黑暗之魂》系列’相似，而是要制作“想要做的”以及“我们认为有趣并且有价值”的游戏。



宫崎英高
《黑暗之魂》系列制作人

随着《黑暗之魂Ⅲ》的第二个DLC《环印城》发售，这个系列也就此告一段落。在接受媒体访问时，制作人宫崎英高表示虽然这个系列并不完美也没有全部实现自己的意图，但依旧是一款能让自己“幸福”的游戏。而关于下一款新作会不会是另一款《黑暗噬魂》，宫崎英高对媒体这样说道。

EA Play 2017 时间确定 将提供诸多大作试玩

和去年一样，EA将不会在E3会场里布置展会，而是继续在场外举办EA Play。不过虽然没有展会，但EA依然会在北京时间凌晨3点召开主题演讲，并将于6月10至12日期间在好莱坞举办EA Play。今年依然不在E3主会场洛杉矶会议中心，EA Play活动将会在好莱坞帕拉丁音乐厅举办。



EA将在现场提供《星球大战 战场前线Ⅱ》以及《极品飞车》新作的试玩，每年的年货体育游戏也不会缺席，《麦登橄榄球18》、《FIFA 18》以及很久没见的“《NBA Live》系列”新作《NBA Live 18》都将悉数登场。另外还有数个“尚未公布的新作”，EA将会在接下来一段时间再另行公布。

视频通关玩家的噩梦 Atlus 严防《女神异闻录5》剧透

《女神异闻录5》美版已经在当地时间4月4日发售，并获得了来自玩家以及媒体的一致好评。而作为一款角色扮演游戏，对于玩家来说最可怕的无疑是剧透。玩过本作的玩家已经不难发现，在“防剧透”方面Atlus可谓是尽心尽力，全程游戏无法截图的设定在主机游戏里绝对算得上是难得一见。而针对网上游戏直播比较盛行的欧美，Atlus更是采取了严格的措施以防“直播剧透”。他们将“剧透高压线”设置在了游戏时间的7月7日，并“强烈建议”所有播主不要播出该日期之后的任何内容。直播以及视频内容的重点应放在迷宫探索以及日常生活上，与剧情相关的过场动画以及BOSS都不能播出。而对于无视规定的播主，最严重的惩罚可能会使频道关闭以及账号封停。

CALENDAR 周·游记

2017.03 Mar
2017.04 Apr

星期三 29

●曾制作过《初音未来 歌姬计划》以及《写真女友》等游戏的开发商Dingo宣布破产。



星期四 30

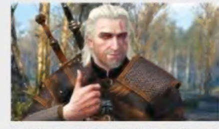
●《异星探险家》(ASTRONEER)主创Paul Pepera去世，年仅31岁。



●NS日本销量超过50万台，销售速度虽略逊于WiiU，但超越了PS4。

星期五 31

●CD Projekt RED宣布“《巫师》系列”销量超越2500万，其中《巫师3 狂猎》占了总销量几乎一半。



●官方公布《命运2》首段预告片，并宣布将于5月18日公布实机演示，而且将支持简体中文。

星期六 01

●Oculus宣布其联合创始人帕尔默·拉奇(Palmer Luckey)会在4月2日从Facebook离职。



●著名游戏外设厂商美加狮(Mad Catz)申请破产。

星期日 02

●《女神侧身像》制作人山岸功典和《最终幻想》系列”美术设计师上国料勇宣布从Square Enix离职。
●零售商泄露丧尸题材游戏《往日不再》发售日为今年8月22日，真实性有待官方确认。本作为去年E3公布的一款新作，对应平台为PS4。

星期一 03

●索尼宣布“《杰克和达斯特》系列”高清版将登陆PS4，除了画面提升外，本作还对应远程游玩以及加入奖杯。
●发行商Paradox Interactive宣布2015年上市的经营类游戏《城市天际线》的Xbox One版以及Win10版将在4月21日发售。

星期二 04

●光荣注册新商标《亚瑟王 圣剑无双》，坊间猜测新作为电影《亚瑟王 斗兽争霸》联动的改编游戏。



●《高达VS》确定发售日为今年7月6日，本作还将推出中文版。

CALENDAR
周·游记
2017.04 Apr

星期三

05 ●针对球王马拉多纳认为Konami擅自在《实况足球2017》中使用了自己的肖像，Konami官方表示他们的一切行动都是基于合同，合理合法。
●Bethesda的E3发布会时间确定为今年6月12日北京时间上午9点30分。

星期四

06 ●ATLUS宣布《女神异闻录5》全球出货量突破150万，与此同时，"《女神异闻录》系列"总出货量也达到了650万。
●国行版《重力异想世界完结篇》补丁上线，之前的翻译问题得到解决。

星期五

07 ●独立游戏《Kio的人间冒险》于Steam上架，本作是一款由国人开发制作的像素风恐怖游戏。
●Eurogamer旗下著名硬件技术评测机构Digital Foundry独家公布微软最新主机"天蝎"配置。

星期六

08 ●《攻壳机动队》新动画确认制作，新动画将由日本动画公司Production I.G制作，导演则是曾负责过《攻壳机动队》TV版动画的神山健治和曾负责过《苹果核战记Alpha》的荒牧伸志担任。

星期日

09 ●《孤岛惊魂4》和《刺客信条Ⅲ》的创意总监Alex Hutchinson宣布离职，值得一提的是，他之前还曾在EA任职，并参与过《孢子》以及《模拟人生2》的开发工作。

星期一

10 ●国产独立游戏《汐》确定将会于2017年5月5日上架STEAM，本作是一款难度极高的平台动作游戏，并拥有着令人过目难忘的美术风格。
●《仁王》DLC"东北之龙"发售日确定为5月2日，故事将延续本编，讲述威廉在日本东北的除妖之旅。本作还将免费更新线上对战模式。

星期二

11 ●《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》发售日确定为今年7月29日，PS4/3DS版本将同步发售。



团结就是力量 Kickstarter众筹成功项目数超越10000

Support us on KICKSTARTER

作为众筹界的翘楚，Kickstarter网站成为了众多较小规模的独立游戏团队寻找启动资金的首选之一。而在4月初的时候，Kickstarter众筹成功的游戏项目数终于超越了10000！

截至4月5日，成功通过Kickstarter众筹的游戏项目总共有10247个，并一共为开发者提供了5.59亿美元的开发资金。成功率并不算特别高（总项目为30429个，成功率约为34.33%），而参与了众筹的玩家数量高达246万人，并有超过145万人支持了不止一款游戏。

出乎很多玩家意料的是，众筹资金最多的游戏并不是电子游戏，而是一款名为《Kingdom Death: Monster 1.5》的桌游，其众筹金额为1240万美元。而众筹资金最多的电子游戏则是之前破了多个纪录的《莎木3》，它众筹了630万美元。

值得一提的是，众筹游戏史上的"史诗级巨作"，众筹金额第一位的《星际公民》虽然筹得了超过1亿4590万美元（而且这个数值还在不断增长中），但在筹得210万美元后就离开了Kickstarter并开始自主众筹。

虽然由于各种原因，近年来众筹成功并最终成品的游戏数量不多，但依然不乏精品。其中主机游戏玩家比较熟悉的有《极光游侠》、《夜色之森》以及最近刚刚推出的《雨的世界》。



业界声音 THE VOICE

告诉他去他X的。



彼得·摩尔
业界著名大嘴巴

曾在世嘉、微软和EA担任要职的彼得·摩尔即将离开游戏界并出任英超球队利物浦的CEO。在接受外媒访问时他回忆起了其在世嘉任职的"精彩时刻"。当年世嘉放弃硬件市场并每况愈下的时候，彼得·摩尔在说服世嘉高层为XBOX开发更加成人化且大片化的游戏时遭到中裕司（索尼克之父）反对并怒斥，对此彼得·摩尔对翻译如是说道。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

从愚人节那天开始的《猎天使魔女》倒计时，到了最后却只是1代登入PC平台。不知曾经那勾走多少年幼无知玩家的贝姐何时才能再次大放异彩？

——希望，并满怀期待吧。

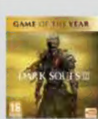
本表所收录的游戏发售时间为 2017.4.18-2017.9.28

注
❶标识“DLC”为大型DLC资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
18	PS4 / XONE	迪士尼午后合集	The Disney Afternoon Collection	Capcom	19.99美元	平台动作	美版	未定
20	PS4 / XONE	黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版	Dark SoulsⅢ The Fire Fades Edition	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	17岁

余烬



如果你在经历了“环印城”的受苦之旅后，依然对这个充满苦难的世界恋恋不舍，那么作为本作年度版的《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》一定能让你的抖M之魂再度觉醒。年度版包含了游戏本体以及“艾雷德尔之烬”和“环印城”两个DLC，可以说是《黑暗之魂Ⅲ》最完整的版本。当然，按照《黑暗之魂Ⅱ》年度版《原罪学者》的惯例，这次的年度版也可能会对游戏的数值、怪物强度、敌人种类等进行各种调整，游玩起来的感受或许会和原版有所不同。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	PSV	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	Aquaplus	5800日元	角色扮演	日版	17岁
20	3DS	火焰之纹章 回响 另一位英雄王	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	12岁

攻略预定　水无月



1992年发售的FC游戏《火焰之纹章外传》可以说是许多国内《火纹》系列”粉丝的入坑之作，而此次这部作品在3DS平台上以全新的姿态获得了重生，大大地刷了一波老玩家的情怀。本作复刻诚意满满，在保留了原版游戏系统的基础上，画面和音乐进行了彻底重制，还加入了许多新角色和新剧情，并由负责“工作室黄昏三部曲”的画师“左”重新绘制了所有角色的形象。本作将同步推出中文版且更包括简繁中文两套翻译。对于战棋游戏的爱好者来说，无论是不是《火纹》系列”的粉丝，《回响》都是4月份最值得购入的作品。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4 / XONE	狙击手 幽灵战士3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
25	PS4 / XONE	逃生II	OUTLAST II	Red Barrels Games	29.99美元	动作冒险	美版	17岁
27	PS4	尼尔 自动人形	NieR：Automata	Square Enix	398港币	动作	中文版	17岁
27	PS4	夏日课堂 宫本光	Summer Lesson	BNEI	未定	模拟育成	中文版	未定
27	3DS	龙珠英雄 究极任务X	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	BNEI	5700日元	桌面棋牌	日版	未定
27	PSV	枪枪小妖精	ガンガンピクシーズ	Compile Heart	7344日元	动作射击	日版	17岁
28	PS4 / XONE	小小噩梦	LITTLE NIGHTMARES	BNEI	189港币	平台动作	中文版	未定
28	NS	马里奥赛车8 豪华版	Mariokart 8 Deluxe	Nintendo	5980日元	竞速	日版	未定

2017年5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
2	PS4	仁王 东北之龙	NIOH 東北の龍	Koei Tecmo	78港币	动作角色扮演	中文版	DLC
5	PS4 / XONE	掠食	PREY	Bethesda	59.99美元	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 / XONE	不义联盟2	INJUSTICE 2	Warner Bros	59.99美元	格斗	美版	未定
25	PS4	罪恶装备 X 启示者2	GUILTY GEAR Xrd Revelator 2	ARC SYSTEM WORKS	398港币	格斗	中文版	12岁
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	中文版	12岁
25	PS4	魔女与百骑兵2	魔女と百騎兵2	日本一	未定	策略角色扮演	中文版	15岁
26	PS4 / XONE / NS	Rime	Rime	Tequila Works	未定	动作冒险	美版	未定

2017年6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN 7	BNEI	8200日元	格斗	日文版	未定
1	PSV	死印	死印	Experience	4800日元	文字冒险	日文版	未定
20	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ~時をこえて~	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
29	PS4	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Spike Chunsoft	3800日元	动作射击	日版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	39.99美元	动作	美版	未定

2017年7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4	高达VS	GUNDAM VERSUS	BNEI	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z	ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	日版	17岁
13	PS4	箱庭公司	ハコニワカンパニワークス	日本一	未定	模拟经营	日版	未定
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	12岁
27	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
29	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	未定	角色扮演	日版	未定

2017年8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 / XONE	中土世界 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	Warner Bros	未定	动作角色扮演	中文版	未定
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE	命运2	Destiny2	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
夏	NS	ARMS	ARMS	Nintendo	未定	格斗	日版	未定
夏	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	未定	动作射击	日版	未定

时间	平台	游戏名	英文名	厂商	预计售价	类型	版本	中文
秋	PS4 / XOne	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
秋	PS4 / XOne	生化危机 启示录	BIOHAZARD：Revelations	Capcom	未定	动作射击	美版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / XOne	皇牌空战7	Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4 / XOne	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XOne	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XOne	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / XOne	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节	Seasons of Heaven	Nintendo	未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4 / XOne / NS	索尼克 武装力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	美版	未定

新游速报

命运2

Destiny 2

■机种：PS4/XOne
■类型：主视角射击
■发行商：Activision
■发售日期：2017年9月8日



虽然在发售初期出现了一些问题，但凭借着给力的后续更新以及本身就富有潜力的系统，《命运》最终交出了一份还算不错的成绩单。而“《命运》系列”第二作《命运 2》于近日公布了首个预告片。本作故事发生在一代之后，主角依然是各位玩家，玩家在前作的角色外貌可以继承到续作当中。然而由于卡巴尔猩红军团的猛攻，人类失去了最后根据地高塔，被迫踏上了逃亡之旅。也正因为根据地沦陷，玩家在前作所获得的装备都会全部消失(相当合理的设定，嗯)，各位玩家必须白手起家重头开始，并再次集结队伍，探索太阳系其他未知的世界来强化自己，召集英雄，团结一致以夺回自己的家园。本作已开放预购，预购了的玩家能在夏季参与本作的Beta 测试，另外在 5 月 18 日本作还将会更新首段实机影像。



箱庭公司

ハコニワカンパニワークス

■机种：PS4
■类型：模拟经营
■发行商：日本一
■发售日期：2017年7月13日



本作是日本一的又一个创意新作，其核心理念为“破坏 × 创造 × 培育”。本作的游戏舞台设定在许多岛屿浮在空中的世界，名为“公司”的存在有的为了创造世界而努力，也有的专门掠夺并破坏其他世界。玩家扮演的主人公因居住的世界被邪恶的公司所毁灭，与谜之少女相遇后成立新的“公司”，在专注建造世界的同时和其他邪恶的公司展开战斗。本作建造世界的流程和其他模拟类游戏类似：收集素材、制作道具、塑造地形。然而战斗却是非常传统的回合制策略，玩家既可以通过传统的方法和敌人展开战斗，也可以通过破坏地形来击败敌人。破坏地形除了能让玩家更轻松地获得胜利之外，也是玩家获得素材的主要方式。



专访 添田武人

索尼互动娱乐中国区总裁



SIE中国区负责人的添田武人，对PlayStation国行方面所做出的努力受到了不少玩家的肯定，其为人也十分和蔼，经常与国内玩家交流互动，所以被国内的玩家们亲切地称之为“武人叔”。在今年3月27日于广州展开的索尼魅力赏2017中，武人叔也千里迢迢来到了现场，与广大玩家分享国行PlayStation的最新消息，我们也有幸得到了向他采访的机会，以下就是这次的采访内容。

文 昴星团　美编 Juxi

——国行PS4 Pro现在的进展情况如何？

添田武人（后文简称“添田”）：现在还在准备中，具体的情况我们会在定下来后第一时间跟广大玩家汇报。前一阵子相信大家也在网上（的新闻）了解到PS4 Pro已经通过了3C认证，除了这个以外还有一些其他的手续需要做，所以我们正在做这方面的工作，可能还需要一点时间。

——目前国行已经推出了数十款游戏，接下来还有哪些未公布的中文化游戏呢？

添田：PlayStation国行最大的信息发布会是在每年七月的时候，我们会在那时把今年的产品阵容和接下来准备在国行长期要做的事情透露，这些内容包括硬件、软件，还有下个财年的计划，还请大家多多期待。

——国行版游戏在进行翻译时，为什么经常选择自己重新翻译而不是拿繁体中文版的翻译文本？

添田：由于简体中文版主要针对国内的用户，我们考虑到了国内用户的语言习惯与繁体中文版的用户不同，比如有些措辞和微妙的语言表达等等，所以选择了重新翻译，这样的作品能够更加贴近国内市场。

——国行中文化戏选择翻译组的标准又是什么？

添田：我们在选择翻译组的时候最重要的是看对负责的游戏是否理解。在全球有很多不同的翻译公司，各家的（翻译）特点都不大一样，所以我们的选择标准更多是看其对游戏本身的理解，还有他们以往作品在市场内的反



■在魅力赏上，添田武人为大家汇报了目前PS在国内的业绩。

应。另外，语言这个事情本身就是一个变化流动的过程，可能几年前用的词汇和现在用的词汇有所区别，所以翻译用词能否与时俱进也是我们非常注重的一点。我们在台湾就有一个中文化的中心，此外也有把一些业务外包给第三方公司的情况，最终由开发商决定要采用哪个翻译。

——索尼以后是否会推出PS4 Pro和自家的4K电视捆绑销售的套装？

添田：这个暂时还没有具体策划，但这是一种很好的思路，因为PS4 Pro在4K电视上可以很好地展现出游戏本身，效果会特别好。如果你有一台PS4 Pro和一个能将其性能淋漓尽致地体现出来的游戏，却在游玩的时候缺少一个能展现出游戏极致画面的4K电视，就有一种“只差临门一脚”的感觉。我觉得今天索尼在魅力赏里发布的A1电视能和PS4 Pro完美展现出游戏应有的魅力，因为主机游戏和其他游戏比起来，最与众不同的一点就是它有着高画质、高音质的这种影视效果，而性能极高的4K电视便能在这方面给人一种十分美好的体验，所以这临门一脚非常重要。我觉得PS4 Pro+4K电视这种组合确实比较好，但目前还不清楚市场在这方面具体有着怎样的需求，若各位在这方面有什么提议，也请告诉我们。

——若能推出上述的套装，想必能给正在纠结用哪款4K电视的Pro玩家一个不错的引导吧。

添田：出于“每个玩家的不同情况”的考虑，我们暂时还没策划出具有标杆性的组合，但给大家提供一个官方理想的组合搭配也正是我们所考虑的。

——接下来国行方面会不会针对PS VR做大力推广或者引进国外的大作

呢？

添田：PS VR今年给国内的供货量会增加，游戏阵容也会越来越大。前几天我们就谈了《遥远星际》，这款继《生化危机7》之后另一款可以把PS VR性能体现出来的重磅作品也正在为登陆国行做准备了。除此之外今后还会有很多国产的VR游戏也会登陆国行PS VR，所以我们会针对这些情况大力推广。另外我们还会拓展宣传渠道，毕竟VR产品要体验过后才能了解自己是否喜欢，跟风购买可能会出现实际体验与想象中的差距，所以今后我们会在国内更多的直营店里提供PS VR的体验，也建议大家玩过后再决定是否购买。

——前段时间索尼公布的“中国之星计划”中，很多国内的开发团队得到了索尼的大力支持，而他们在游戏的开发过程中大概有多少自主权呢？

添田：索尼给他们提供的是技术、运营管理的辅助、资金和发行方面的支持，游戏的创意、故事情节和细节设定完全是自作团队把握。技术方面我们会提供引擎、中间件、QA（游戏测试）的部分，也会介绍一些公司与他们合作；发行则比较重要，有些团队制作完毕之后想把游戏往国外上架，这时我们就会和国外的团队联系并策划。总而言之，我们希望开发团队能够专心一致地去开发游戏，在那之外的事情由我们去帮助解决。

——那么选择“中国之星”的标准又是什么？

添田：最重要的是创意。游戏性、故事情节、与其他游戏的差异化是我们进行选择的主要标准，毕竟主机游戏不像PC端和移动端，如果没有一个很好的游戏模式、可玩性或故事情节的时候，很难说服消费者花高价去购买，所以在判断这些方面我们花的精力要多些。

——“中国之星”游戏在后期相应的宣传工作中，如何决定作品的宣传力度？

添田：这主要看开发团队把游戏的定位成怎样的产品，还有目标的用户群是怎样的，发行方会根据这些做很多的工作。比如让索尼做发行，那么我们会针对作品做出一整套推广，即使换做在国外，我们国外的团队也会针对当地市场做出设计。

——就武人叔个人而言，希望能在国产游戏中表现出的中国元素，或者自己在游戏中喜欢的中国元素有哪些呢？

添田：很难有一个绝对的答案，我认为中国文化在故事情节的表现上和艺术的整体感觉上，这种表象上的东西和西方是不一样的。深层次方面，我觉得中国有很多传承几百年下来的故事，而这些故事是否能在游戏上有充分的体现，这还是要靠他人来深层挖掘它们的可能性。还有一点比较有挑战性，但也是具有它的可能性，就是在游戏的故事或世界观的构造里使用中国的现代题材，就像西方的某些开放性沙盒类游戏一样。

——就是说能体现出东方文化的游戏吗？

添田：是的，到最后用户选择产品的阶段，产品的差别化的用户非常看重的，如果做一些大家都能做出来的东西，那就没有多少吸引力，既然是在国内开发出来的游戏，那就肯定能加入一些国内特有的设定或文化的体验，这些是国外所没有的。可能从故事情节的构造来看，与之类似的作品会比较多，但起码能表现出来的内容就不一样。这就像很多好莱坞的电影，故事套路基本一致，但却始终能编这么多个故事，让它们产生区别的就是创意。

——武人叔最近自己有没有在玩或者哪些喜欢的游戏？

添田：3月份几乎没有玩游戏的时间，一直都在外面出差（笑）。很想马上上手《地平线 零之曙光》，这款游戏我只是在开发的过程中看了一下，玩了一下试玩版，正式版还没有机会会尝试，所以很想马上玩。

——那有拿白金奖杯的嗜好吗？

添田：要拿白金，就肯定要把不少心思和时间花在这上面，现在由于工作的原因，碎片时间虽然很多，但真正能坐下来一口气畅玩的机会还是太少了，只能说有心无力啊（笑）。

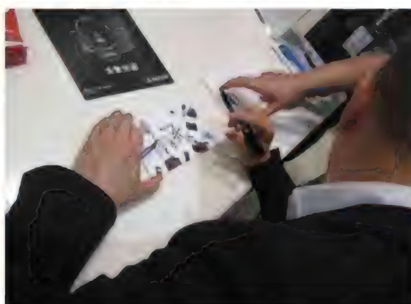

■添田武人武人叔除了繁忙的工作外，帮络绎不绝的粉丝签名也是他非常重要的“工作”。





■SIE的“中国之星计划”资助了不少国内的开发团队，让国产游戏未来的发展更加光明。





结语

国行PlayStation已经走过了2个年头，如今也正在国内飞速拓展，其中除了国内的玩家力挺之外，SIE在中国投入的努力也是必不可少的，这也证实了SIE的口号“一切都为了玩家”并非虚言。在这里也要感谢武人叔和SIE至今为国内玩家做出的努力，相信以后还会有更多的进口游戏和国产游戏登上国行舞台，就让我们翘首以待吧。



Oculus联合创始人Palmer Luckey离开Facebook

文 鱼丸

Palmer以其创新精神开启了现代VR的新革命

Oculus 联合创始人 Palmer Luckey 在将公司卖给 Facebook 三年之后离开了，这个消息有如投向业界的重磅炸弹。

Facebook 在官方声明中说道："我们将深深怀念 Palmer。他所留下的宝贵财富远远不止 Oculus。他以其创新精神开启了现代 VR 的新革命，在建立 VR 行业中功不可没。感谢他为 Oculus、为 VR 所作的所有努力，愿他一切顺利。"当被问及 Luckey 的离开是否出于自愿时，Facebook 发言人以不能公开讨论公司内部人事事务为理由拒绝回答，这也让 Palmer 离开的真正原因变得更加扑朔迷离。

如今距 Palmer 亲手将第一台消费者版 VR 头盔 Oculus Rift 送入阿拉斯加的消费者 Ross Martin 手中已有一年时间。在过去的 12 个月中，这位年仅 24 岁的世界知名技术团队负责人从炙手可热几乎变成了隐士，在陷入 2016 年美国大选风波后更是消失在公众的视线中，最后一次露面还是在法庭上。他在自己的最后一条推特博文中说："我为自己的行为给 Oculus 公司及其合伙人带来的负面影响深感歉意"，并称"自己的行为出于个人意志，与 Oculus 无关。"即便如此，曾经主导第一、二届 Oculus Connect 开发者大会的 Luckey 并未出现在会议现场，而是由 Facebook 的首席执行官 Mark Zuckerberg 展示了下一步的 VR 开发计划。


▲Oculus联合创始人Palmer Luckey。

虚拟现实漫长又缓慢的进化史之路断断续续，充满坎坷，获得过巨大的成功，也经历过彻底的失败，而 Luckey 为现代 VR 所作出的努力不容忽视。他和 Oculus 的创始人们一起将成千上万开发者对 VR 头戴显示设备的兴趣无限放大，并将他们带入开发的世界中，一起推动现代 VR 的发展。

起初，Luckey 只是对科幻和游戏十分感兴趣，他几乎把所有的时间都花在科幻和游戏上。后来为了满足自己的游戏需要他将游戏设备进行改装，正是这样的爱好让他走上了 VR 之路。

在改装各种设备的过程中，Luckey 接触到了虚拟设备，并迅速沉迷其中。他花高价购买当时现有的虚拟设备，拿到手后却大失所望。"这些设备大多都很贵，但是效果却不尽如人意。"于是 Luckey 开始着手对这些设备进行改造。在改造的过程中，因为受到资金、设备等现实条件限制，Luckey 不得不寻找多种替代方案。这让他想到了千千万万和他一样对 VR 感兴趣的人，技术论坛也就成了 Luckey 的宝库。

他积极参与论坛的各种技术讨论，还将一些开发工作交给论坛中那些和他一样热爱 VR 的人来做。同时，他还将自己的设计理念和作品与他们交流分享，以寻求帮助和反馈。对于论坛上需要技术帮助的人，他也热心伸出援手，为他们解决问题。这样一来，Luckey 结识了诸多真正沉迷 VR 开发的人，也为后期 Oculus Rift 的开发奠定了良好基础。

Luckey 曾说，"我们做出的很多东西并不是我



▲Palmer Luckey自己动手改装设备。

们发明的，很多都出自他人之手。幸运的是我们在正确的时代将这些东西呈现在了消费者面前。"

这些早期的头戴VR设备改变了无数人的职业生涯。Facebook出价20亿收购Oculus的行为成功说服了诸多投资人，让他们相信Rift的开发者们一直坚信的理念——VR不止是一项伟大的游戏开发技术，更是个人电脑进入下一阶段的开端。在经历多年的失败后，开发高品质、低成本的VR设备终于变得可行，然而正是Luckey的不懈努力才让其成为可能。

在收获越来越多投资的过程中，Luckey一直坚持不做管理，而只专注于产品开发。在他看来，公司管理中的繁杂琐事只会限制他的发展，让他心烦意乱。即便是与Facebook谈论投资计划时，Luckey也只是匆匆露面，后来他回忆到，"那天我有非常重要的产品优化工作要做，没有太多聊天的时间。"

VR不止是一项伟大的游戏开发技术，更是个人电脑进入下一阶段的开端。

Luckey在诸多采访中一再表示，"我希望自己余生一直能从事VR开发工作，只要能让这个行业发展壮大，我愿意做任何事。"在谈到为何对VR如此感兴趣时，他说："VR代表着未来，是未来发展之源。"在他看来，没有任何其他娱乐能取代VR在其心中的地位。

创造出比今时今日品质更加优良、沉浸感更强的VR设备还有很长的路要走。还有大量比VR更加先进的技术存在，而Luckey对产业革新的影响力远远超出很多人。无论Luckey做出怎样的行为，不可否认的是，他是VR界的巨人，在VR的发展之路上有着不可替代的历史地位。

小岛秀夫谈论《攻壳机动队》背后的哲学

文 鱼丸

《攻壳机动队》真人电影版虽然经过简化，但并未丢掉哲学层面的东西

《潜龙谍影》制作人小岛秀夫被大众广泛认为是真正的视频游戏导演。这位已经53岁的男人在过去三十年中制作了许多深受玩家喜爱的叙事游戏，也因此广为人知。然而，他1986年进入Konami公司工作却是因为自己想要成为电影导演。他对待电影的热情很大程度上影响了他在游戏方面的工作，也直接促使了他在自己制作的最新PS4游戏《死亡搁浅》的开发过程中与导演Guillermo del Toro进行合作。

虽然小岛秀夫对自己的新游戏一再保密，但是与人分享他对电影的热情却是毫无保留。

《攻壳机动队》3月31日在院线正式上映，他十分强烈地希望分享自己对1988年士郎正宗创作的原版漫画、1995年动漫界"怪才"押井守负责执导的电影和Rupert Sanders最新导演、由Scarlett Johansson主演的真人院线电影等作品的看法。

他还专门发文说："'Ghost in the Shell'（《攻壳机动队》）这一名称灵感来源于亚瑟·库斯勒于1967年出版的'The Ghost in the Machine'（《机器中的幽灵》）一书。日本原版漫画和1995年改编的动画将'machine'



（机器）变成‘shell’（壳子），而漫画家士郎正宗和电影制作人押井守都很好地打破了作品本身的局限，为内容增加了无限深度。”这样的深度让《攻壳机动队》在30年前一出现便不断影响着诸多创造性作品的出现。

在之前的《攻壳机动队》系列的诸多作品中，小岛秀夫偏爱押井守执导的1995年版《攻壳机动队》及其续作《攻壳机动队 ：无罪》。他说 ：“我与押井守已经认识了20多年，他在最巅峰时期制作出了《攻壳机动队》。当时我在电影院看完之后就认为这样的作品空前绝后，直到现在我依然是这样的看法。虽然是20多年前的作品，但是现在人们能够通过智能手机联网，也就更能理解《攻壳机动队》中描述的世界及其故事内涵，也让《攻壳机动队》再次成为热门话题。”

在小岛秀夫看来，《攻壳机动队》受到追捧主要是因为女主人公草薙素子。“虽然素子的设定是人类，但是并没有肉体存在，而是作为与系统平行的AI存在与网络世界中。如今，大众都可以理解《攻壳机动队》的世界观，这也造就了制作真人电影的最佳时机。”

在谈到对《攻壳机动队》如此期待的原因时，小岛秀夫称其中一点原因是想看看斯嘉丽·约翰逊的表现。“很想看看斯嘉丽版的《攻壳机动队》会是什么样子。少佐和《疯狂的麦克斯4 狂暴之路》中的汤姆哈迪的人物设定十分相似，台词也非常少，所以演好这一角色难度很大。电影中肯定会有大的动作场面，但是我更期待斯嘉丽打斗之外的其他表演。”

观影结束后，小岛秀夫对电影作出了非常高的评价 ：“新版电影120%的尊重了原作。作为娱乐片，剧情内容简单易懂。没有看过1995年押井守执导的《攻壳机动队》的人，一定要去看看这部真人版电影，看完真人版后一定也想要回过头来看看之前的动画版本。”

不可否认的是，除了剧情以外，电影的部分内容还是和预想的有所出入。在小岛秀夫看来，这是好莱坞电影特有的风格体现。“虽然电影一点都不复杂，但是制作人没有丢掉任何哲学层面的主题，而只是进行了一定程度上的简化。”



▲1995年动画版《攻壳机动队》。

此外，小岛秀夫对电影的视觉特效也是赞不绝口。“影片使用了十分新颖的视觉效果和色调，看起来非常过瘾。没看过动画版本的观众第一次观看电影版一定会非常震撼，就像是80年代的科幻迷们第一次看到《银翼杀手》时一样的感受。”

作为一个对《攻壳机动队》制作背景有一定程度了解的人，小岛秀夫说 ：“一提到好莱坞电影，很多人都会认为是靠钱砸出来的豪华大片，但是《攻壳机动队》不止是靠丰厚的资金支持就能拍出的片子。影片的制作使用了当今最先进的技术，而制作组也在到底如何制作出好电影上投入了诸多精力。电影从开拍到最终问世经历了十年之久，制作组也承担了很大的压力。”

在小岛秀夫看来，《攻壳机动队》受到追捧主要是因为女主人公草薙素子。



“地表最强”有多强？
微软天蝎机能透析

文 月下雪影

我们从PS3时代就开始憧憬照片级游戏的展现，

如今我们距离真正的照片级画面还有多远呢？

在4月6日晚上，英国的评测团队Eurogamer's Digital Foundry如微软所应，公布了全新次世代主机天蝎的详细硬件情报。虽然主机并未露面，但天蝎从去年宣布之后，便已经被冠上“地表最强游戏主机”的称号，而这次的硬件配置显然也没有辜负大家的期望。所以话不多说，我们先来看看天蝎的配置到底如何：

（1）CPU：搭载AMD定制版8核x86处理器，主频2.35GHz，并具有4MB二级缓存。

（2）GPU：GPU主频达到1172 MHz，总核心数为40个，并且采用AMD Polaris架构，GPU的浮点运算能力将达到可以达到6 Tflops。

（3）内存：天蝎配备了12GB的GDDR5内存，6.8GHz频率，带宽为326GB/s。

（4）存储：内置1TB 2.5英寸硬盘，同时还有4K UHD的蓝光光驱。

（5）接口：在接口方面，天蝎包括HDMI输入、输出，3个USB3.0接口，SPDIF数字音频端口，IR接收器，并支持连接Kinect的USB适配器。



▲去年公布的天蝎终于露出冰山一角。

一、吊打现役所有主机？

看完配置后，大家最关心的问题是，天蝎的机能进化到底有多大，如果作为直观对比的话，我们可以把现役主机的数据进行一次罗列。

		天蝎	Xbox One	Xbox One S	PS4	PS4 Pro
CPU	核心	2.3GHz 定制8核Jaguar	1.75GHz 定制8核Jaguar	1.75GHz 定制8核Jaguar	1.6GHz 定制8核Jaguar	2.1GHz 定制8核Jaguar
	制程	16nm	28nm	16nm	28nm	16nm
GPU	核心数	40核心Radeon	12核心Radeon	12核心Radeon	18核心Radeon	36核心Radeon
	运算单元数	2560	768	768	1152	2304
	主频	1172MHz	853MHz	914MHz	800MHz	911MHz
	浮点性能	6.00TF	1.31TF	1.40TF	1.84TF	4.20TF
内存	RAM	12GB GDDR5	8GB DDR3	8GB DDR3	8GB GDDR5	8GB GDDR5
	频率	6800MHz	2133MHz	2133MHz	5500MHz	5500MHz
	带宽	326GB/s	68GB/s	68GB/s	176GB/s	218GB/s

通过数据对比可以看出，天蝎的整体实力要远远超过Xbox One，性能几乎是上代主机的5倍以上。同时和PS4 Pro对比也称得上是完胜，但考虑两者的开发时间相对接近，所以天蝎在数据参数上并没能达到完全碾压，或者说是吊打PS4 Pro的情况。两者的主要差别在于：

（1）天蝎的CPU频率更高。虽然这次微软依然采用16nm工艺的AMD Jaguar美洲豹架构处理器，没能升级到传言的Ryzen架构，但在频率上达到了2.3 GHz，现役最强的PS4 Pro则为2.1GHz。

（2）GPU性能大幅提升。显然微软对GPU的升级是天蝎的核心，主机拥有一颗主频达1172 MHz，核心数为40个的超强显卡。而PS4 Pro的主频为911 MHz，核心数为36个，相比天蝎都有差距。

（3）运行内存更新换代。和之前的Xbox One S相比，天蝎的内存更新到了GDDR5，同时容量也提升到12GB，其中4GB专供操作系统使用。而且为了能发挥GPU的能力，内存带宽也提升至326GB/s。作为对比的PS4 Pro内存依旧是8GB，而且带宽上也只有218GB/s，差距依然显而易见。


▲机能强大的同时，为了保证散热，微软加入了液冷系统，保证散热效率的同时维持低噪音运行，堪称最强的主机散热系统。

（4）超强的浮点运算能力。在浮点运算能力上，微软的天蝎为6 Tflops，PS4 Pro则为4.2 Tflops，提升了近30%的能力。而任天堂刚刚发售的Nintendo Switch在浮点运算能力上只有512 Gflops，相差十几倍，当然Nintendo Switch更偏向于全新的无缝游戏体验，机能强弱并非任天堂的重点。

可以说从整体数据来看，天蝎是集中微软的所有力量后做到现有情况下的最佳选择。和上一世代相比5倍以上的机能提升足以确保天蝎是真正的次世代主机了。

二、媲美当今最强PC显卡？

其实在微软公布天蝎的当天，也就是4月6日的晚上，NVIDIA还发布了地球上最强的显卡NVIDIA TITAN Xp，这也意味着刚刚称霸显卡界一个月的GTX 1080 Ti被迫让位。TITAN Xp有多强？其配备的是12GB的GDDR5X显存，拥有3840 CUDA核心。当然从更直观的参数来说，TITAN Xp单卡的浮点运算能力可以达到12 Tflops，是天蝎的两倍之多，而且TITAN Xp还可以支持四路SLI，即最多四块显卡同时运行，倘若在没有驱动拖累的情况下，即便是知名的“显卡危机”《孤岛危机3》也可以在4K分辨率下跑到80帧以上，而单卡TITAN Xp实际只能勉强在4K分辨率下跑到25帧左右。但是纵使性能千般好，NVIDIA TITAN Xp可是要1200美元的售价，折合人民币近万元，这绝对不是普通玩家可以承受的。


▲面对《孤岛危机3》这样的显卡杀手，即便是地球最强显卡在4K分辨率下也难“单独”应对。

所以我们把心态放平，回到天蝎上。虽然不能和 PC 最强显卡相比，但众所周知，专业的游戏设备运行游戏在相同的硬件情况下要远比 PC 更有效率。此次微软最让人出乎意料的是，为了避免过于古旧的 Jaguar 美洲豹架构给主机带来的拖累，微软在 CPU 硬件上内置了 DX12 解码器，这样的相当于将原先几千条指令大幅简化运行，让 CPU 效能翻倍。所以虽然从参数上看天蝎的性能只是和 RX480 显卡相近，但 RX480 并不能稳定维持在 60 帧运行 4K 分辨率的游戏，而根据 Eurogamer's Digital Foundry 的试玩情报，天蝎在运行《极限竞速 6》时，在 4K 分辨率运行下可以稳定达到 60 帧，此时主机的内存和显卡使用率只有 66% 左右，基本上可以断定天蝎在 4K 游戏上的水准已经和前不久刚刚发售的 GTX 1070 相近，在 AMD 中也相当于 Fury X 系列显卡。相比之下，天蝎的定价预计只有 499 美元，游戏机的性价比在此刻还是显露无疑。



▲游戏主机的性价比要远高于……

三、向下兼容的全面改进

在性能上非常强劲，那天蝎是否可以向下兼容呢？恐怕很多老玩家还对之前 Xbox One 不能向下兼容耿耿于怀。不过这次因为微软采用的是美洲豹架构，所以兼容上其实和 PS4 Pro 对 PS4 游戏的兼容是一样的。整体架构不变，兼容会异常方便。当然我们也都知道 PS4 Pro 为了能够兼容 PS4 过去的游戏，索尼独创了一种蝴蝶形 GPU 设计，这样可以让 PS4 Pro 在运行未优化过的游戏时只启用一半的 GPU 机能。只有开发者专门为 PS4 Pro 优化后，主机才会发挥最大效率，所以这也是 PS4 Pro 被称作是 PS4.5 的原因之一。

天蝎在这方面的改进要比索尼更加用心，想必这也是微软敢把天蝎称为次世代主机的重要因素。根据现有资料，天蝎在向下运行 Xbox One 时会做到三方面的优化：

（1）稳定 60 帧，且分辨率最大化。很多玩家一定知道 Xbox One 由于机能的不足，最终微软为开发者带来一套被称为动态分辨率的技术。简言之就是当游戏遇到一些复杂的游戏场景，比如同屏多敌人时，系统会自动降低画面的分辨率，以保证可以达到 30 帧的画面水平。微软的看家大作《光环 5》、《战争机器 4》，还有《BF1》、《COD 无限战争》都应用了动态分辨率技术。而使用天蝎运行时，游戏的帧率将会稳定在最大，不再会出现降低的情况。

（2）画面看起来更加真实。如果你玩过跨平台游戏，比如《生化危机 7》会发现游戏在 PC 上可以设置各种各样的纹理效果，以达到让电脑流畅运行的情况。纹理过滤就是这样的一种技术，让游戏材质变得更加真实，几年前发售的 Xbox One 和 PS4 在这方面一直有所欠缺。这次天蝎在向下兼容时会针对游戏改善纹理过滤，天蝎目前整合了能够覆盖所有的双线性过滤和三线性过滤，并且全部升级到各向异性过滤，保证是现有技术的最高水平。所以运行旧游戏时，游戏画面会看起来更漂亮，更真实。



▲提升加载速度会带来更完整舒适的游戏体验。

（3）更快的载入时间。玩过 PC 版《BF》作品的玩家一定有过这样的体会：自己的电脑配置低，联网游戏时进度条会变慢，等真正进入游戏后发现好的载具已经被其他玩家开走了。当然在主机上，玩家可以不用担心抢载具的问题，毕竟硬件都相同。但是天蝎由于改善了带宽设计，游戏的载入速度会变得大幅提高。想想以前 Xbox One 需要 30 秒才能进入的游戏，现在使用天蝎 10 秒即可加载完成，是不是瞬间也会觉得心情更好呢？

天蝎打响了次世代战争在机能竞备上的第一枪，微软此次明显是要摆脱 Xbox One 由于机能欠缺带来的颓势。

四、我们离照片级画面还有多远？

天蝎打响了次世代战争在机能竞赛上的第一枪，微软此次明显是要摆脱 Xbox One 由于机能欠缺带来的颓势。我们从 PS3 时代就开始憧憬照片级游戏的展现，十多年过去了，随着 3D 游戏引擎的不断发展，我们已经逐渐接近了美好的希望，但是我们距离真正的照片级画面还有多远呢？现在利用引擎，在静态游戏画面上，开发者可以通过固定光源渲染出比较接近照片级的静态场景，但如果要实现照片级动态环境，特别是一些非常高端的渲染模型，比如潮湿的环境、下雨天的反射，这大概需要 40 Tflops 的浮点运算性能才能实现。40 Tflops 的浮点运算相信你通过第二部分的介绍应该已经有所了解，目前最强显卡 TITAN Xp 可以达到 12 Tflops，在四路 SLI 之后，考虑到一些驱动上的问题，基本上可以勉强达到这个参数，但这样整个电脑的成本要接近 10 万元，因为你还需要最高端的主板和 CPU，以及全套水冷系统。如果真正的让游戏机普及照片级画面，只用 2000 ~ 3000 元就能享受，恐怕我们还需要两个时代才能实现。如果给个时间的话，大概会是下一个 10 年。不过无论怎样，"地表最强游戏主机"已经来了，我们还是先来期待它在今年 E3 上的表现吧！



▲动态分辨率曾成为玩家声讨微软主机性能的说辞之一。



▲期待天蝎在今年的E3上大放异彩。



文 苍穹　美编 Juxi

在4月11日召开的发布会上，《DQ11》的发售日终于正式公布，还有3个月就可以在家用机和掌机平台同时玩到这款大作。而系统方面最引人关注的战斗部分已经公开，3DS版和PS4版的战斗也有一定区别，有多少玩家是决定要买两份的呢？本作已确定会推出PS4中文版，时间是2017年冬。

PS4 3DS NS

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光		Square Enix	
ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて		角色扮演	日版
PS4/3DS：2017年7月29日	本地1人	对应周边未定	
售价为PS4：9698日元，3DS：6458日元			

全新角色公开！

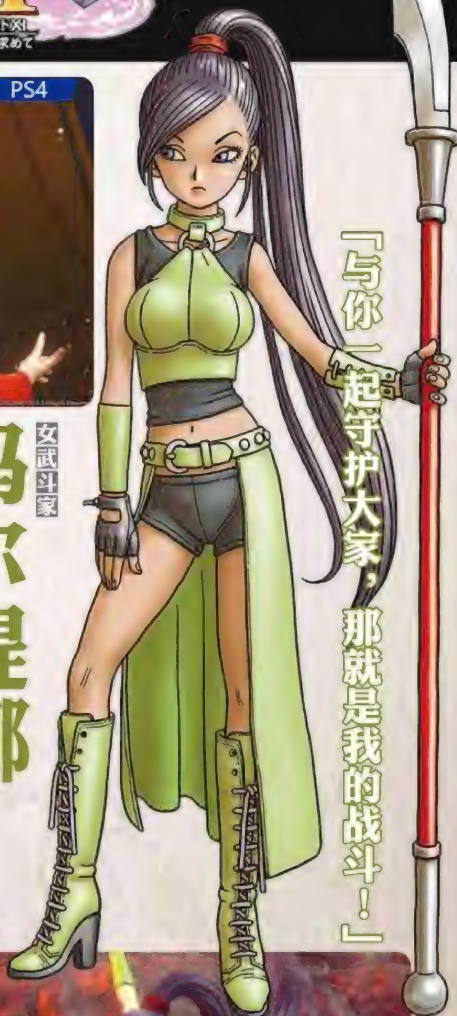


旅行艺人
希尔比亚
「让全世界的人展开笑颜就是我的使命！」





女武斗家
玛尔缇娜
「与你一起守护大家，那就是我的战斗！」





『我正等着你们的到来呢！』

神秘老人

罗







前所未有

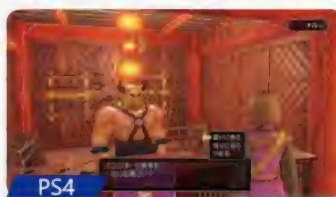
城镇 展现风土人情的热闹场所



▼▲除了主动对话、收集情报外，靠近NPC也能直接听到他们的谈话。



无论乡村或城镇都居住着许多人，可以在此打听情报，明确下一步的旅行目标。此外，城镇中还有各种店铺和便利设施，供主角一行购买装备品、道具等旅行必需品。



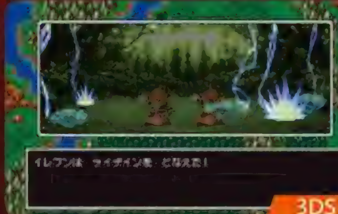


▲当然也少不了系列玩家们熟悉的武器店、旅馆、教会等功能设施。

双版本截然不同的战斗

3DS版

在第一弹的报道中就介绍过，3DS版可在2D和3D两种模式间切换，战斗画面也有所区别。2D模式的点阵战斗画面接近于SFC时代的《DQ》，而3D模式下则是能看到敌我双方的动态战斗。



▲►2D模式中遇敌是传统的“踩地雷”式，战斗画面也只能看到敌方魔物。



▲3D模式中在野外可以看到敌人的身影，设法从背后靠近就能发动先制攻击。

的广阔世界！

▼美不胜收的花海和水天一色的海边，PS4版无疑能呈现出系列迄今为止最为出色的画面。

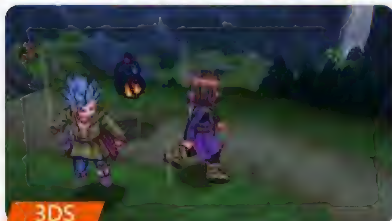




野外

环境丰富多样的冒险场景

目前公开的图片已经展示了本作丰富的野外场景，包括草原、海湾、雪原、山崖等，此外还有昼夜和天气的变化。



◀昼夜切换系统健在，部分魔物惟有在夜晚才会出现。





▲调查场景中的发光点，能够获得矿石、果实等道具。





▲骑马可以加快在野外的移动速度，PS4版更能直接撞飞沿途的魔物。

迷宫

潜伏着强敌与宝箱的危险场所

迷宫是众多魔物栖息的巢穴，往往还潜伏着强力的BOSS级敌人，异常凶险。不过也暗藏着贵重的宝物，对于玩家而言，可谓“不入虎穴焉得虎子”。





▲►迷宫中还有各种机关、陷阱，需要开动脑筋才能渡过难关。

营地

漫长旅途中的宝贵休憩点

在野外发现篝火残留的痕迹时，就可以在附近露营。营地具有储存记录、回复体力的功能，有时还会有旅行商人在此贩卖道具，是漫长的冒险途中不可或缺的休憩场所。



PS4版

家用机版的战斗同样分为两种模式，一种是允许玩家自由操控角色和视角的“自由移动战斗”，另一种则是将镜头交给系统处理的“自动视角战斗”。





▲◀控制主角绕到敌人身后，调出的菜单显示了玩家们熟悉的6项指令。

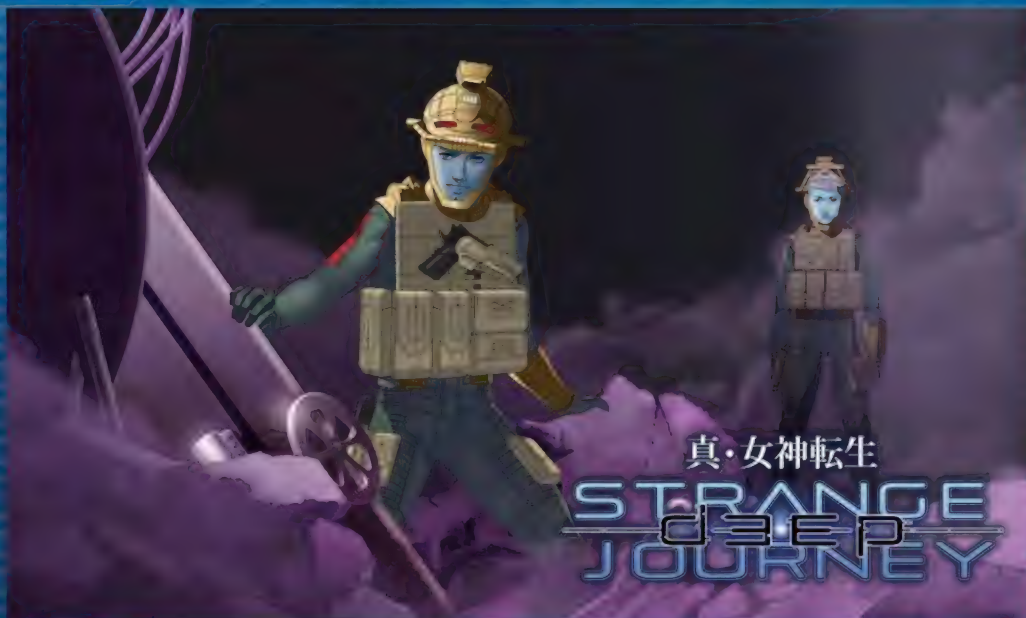




▲◀自动视角战斗的招式演出画面更具临场感，敌人也更有迫力。

文 水无月 美编 咕噜

最为『深邃』（DEEP）的《真·女神转生》系列新作堂堂登场！

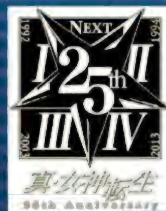


2017年是ATLUS的经典RPG系列“《真·女神转生》系列”25周年纪念，因此ATLUS也推出了一系列“《真·女神转生》系列”的25周年纪念企划，除了在之前已经公布的预定于NS平台推出的《真·女神转生》的HD化新作之外，在3月26日举行的ATLUS新作发表网络节目上，公开了预定于3DS平台上发售的“《真·女神转生》系列”新作《真·女神转生 深邃奇妙之旅》。这部作品是2009年于NDS平台上发售的《真·女神转生 奇妙之旅》的强化复刻版。而在官方对于这款强化复刻作品的核心宣传词是“深邃”（Deep），那么就让我们来看看，相比原版，本作有哪些崭新的要素吧。

3DS			
真·女神转生 深邃奇妙之旅		ATLUS	
真·女神転生　deep strange journey		角色扮演	日版
2017年秋	人数未定	无对应周边	
售价未定			

故事梗概

本作是ATLUS“《真·女神转生》系列”的25周年纪念作品之一，是2009年于NDS平台上发售的《真·女神转生 奇妙之旅》在追加了多项全新要素后，于3DS上推出的强化复刻版，因此背景设定基本和原作相同。故事发生的时间是20XX年，环境破坏与民族纷争，在未来的地球，这些问题依然未能得到解决。于此同时，突然在南极出现的破灭之地，被称为“黑色疆界”（シュバルツバース）的亚空间正在急速膨胀，仿佛要将地球的一切吞入虚无之中。如果任由此状况发展下去，人类的历史必将走向终焉。为了寻求化解危机的方法，联合国向这片充满谜团的大地派去了一支调查队。但是调查队在“黑色疆界”内部所看到的，却是令人恐惧的，存在着无数天使和恶魔的事实。









各类新增要素一举介绍

全程语音与新增画面

本作的新角色阿历克斯和新恶魔阿蒙由《真女神转生4》与《真女神转生4 终焉》角色设定的土居政之负责，包括土居政之设计的新恶魔和来自过去旧作的恶魔在内，本作的登场恶魔增加到350种以上。同时其他角色包括NPC在内也由ATLUS的美工团队增加了带有不同表情的立绘。而主线剧情更将完全语音化，而以目黑将司为首的ATLUS音乐团队也将为本作提供全新的BGM，带着各位玩家进入更为深邃（DEEP）的世界之中。



全新的结局

主角在和谜之少女阿历克斯接触后发生动摇，由此故事也会有全新的展开，玩家继续游玩下去的话可以欣赏到和原版完全不同的全新结局，更为深邃（DEEP）的"残酷的奇妙之旅"在等待着玩家的挑战。



系统方面的各种调整

本作除了新角色、剧情和全程语音之外，还加入全新的技能和培养要素。在战斗方面也将为各位玩家提供更为深邃（DEEP）的可游玩要素。本作的难度有3个级别可以选择，从初心者到资深玩家都能充分享受游戏各方面的内容。同时还增加了诸如在迷宫中也可以随时SAVE的便利功能，操作界面也会全面更新。



背负人类未来的"黑色疆界"调查队成员们

哥亚 CV：石塚运升

"黑色疆界"调查队的队长，待人严格责任感强，有很强的领导力，深受队员们的信任。为了打破调查队的困境而亲自拿起武器战斗。

主人公 CV：广濑淳

玩家在游戏中所扮演的角色。国籍为日本，本来不属于"黑色疆界"调查队，在由联合国的指名下，于调察队出发前夕才被临时安排进队伍。但是由于在"黑色疆界"中发生的一系列事件，逐步成为了考察队的核心人物。在"黑色之地"这片陌生的空间中，他的一举一动都将对人类未来的命运产生重大的影响。



西梅内斯 CV：樱井孝宏

美国出身的前军人。虽然性格看起来比较粗暴，但是其战斗能力相当出色，处变不惊，面对各种险境有着很强的适应能力。而对最新式装备"デモニカスーツ"的掌握程度也强于他人。在剧情中，他面对本应作为敌人的恶魔，却被其自由而奔放的态度而感化了。

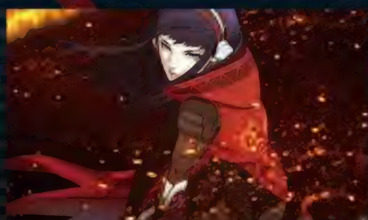
泽蕾宁 CV：坂本真绫

出身于俄罗斯的科学家，是调查队的核心人员，其卓越的知识支持着队伍的行动。性格认真、重视规划，和西梅内斯关系恶劣。为了拯救混乱中失去秩序的人，以及为了追求绝对的价值观而四处奔走着。

你的命运将在此地终结，孤独地……死吧！

阿历克斯 CV：潘めぐみ

在探索"黑色疆界"的过程中，突然向主人公一行发动袭击的神秘少女。她以夺去主人公性命为目标而向众人展现出明显的敌意，那么她的目的究竟是什么？





阿蒙

本作登场的全新恶魔，由土居政之负责设计。原型是欧洲恶魔学中的所罗门72魔神之一，能够授予召唤者过去与未来的各种知识。

光辉物语 完美编年史		Atlus	3DS
ラジアントヒストリア パーフェクトクロノロジー		角色扮演	日版
2017年6月29日	本地1人	无对应周边	
售价为6998日元			

《光辉物语》最早是2010年发售在NDS平台上的一款硬派JRPG，时隔七年，本作转战至3DS平台，不仅在原来基础上增添新剧情、新角色，追加全新的剧情插画，还邀请到了豪华的声优阵容倾力演出，如果你是一名JRPG爱好者而又错过了原作，那么不妨期待一下这款进化后的《光辉物语 完美编年史》。

文 三味线　美编 Juxi



故事

故事的舞台设定在土地大规模沙漠化的凡克尔大陆，为了争夺仅存的绿洲，西边的古兰欧尔格王国与东边的阿里斯特尔王国展开了持续不断的战争。在这场大战中，主人公斯托克从一本神秘的魔导书“白示录”处获得了穿越时空的强大力量。

穿梭在“正传”、“异传”、“亚传”等众多的平行世界当中，玩家要做的就是改变悲剧的历史，拯救走向毁灭的世界，亲自选出通往希望的道路……



角色

斯托克



CV：小西克幸

隶属于阿里斯特尔王国的谍报员，拥有高超的剑术，从魔导书“白示录”处获得了时空移动的能力后，被卷入到跌宕的命运当中。

艾露卡

CV：高桥李依

古兰欧尔格王国的王女，尽管父亲是一位统治专横的国王，但她却有着强烈的正义感。

阿朵

CV：黑泽朋世

巡游艺人的一员，在旅途中与斯托克相遇，是有着不可思议力量的桑迪奥斯族的中心人物。

蕾妮

CV：佐仓绫音

与斯托克一样是阿里斯特尔王国情报部的一员，是一位擅长枪术与攻击系魔法的武斗派人士。

玛鲁克

CV：山谷祥生

蕾妮的伙伴，擅长剑术与回复系魔法，自佣兵时代起就与蕾妮搭档，两人是信赖之交。

伽夫卡

CV：黑田崇矢

布鲁特族的战士，虽然族里与人类断绝了联系，但伽夫卡却表现出了理解人类的态度。

罗修

CV：羽多野涉

被称作"阿里斯特尔最强士兵"、"阿里斯特尔狮子"的士官，同时也是斯托克的好友，拥有高强的战斗本领。

奈梅西亚

CV：小松未可子

突然出现在斯托克面前的神秘少女，她不是"正传"或"异传"的人物，而是全新世界线"亚传"的一名历史学家。其来历与目的充满谜团，只知她正在四处寻找一种谜之物质。

利普特

CV：内田真礼

缇欧

CV：富田美优

时之铁锁"西斯特里亚"的引路人，担当着引导魔导书持有者的职责。

系统

剧本分歧

主人公斯托克能够借助魔导书"白示录"的力量在多个世界与时间线中穿越，玩家在冒险过程中采取的行动与抉择会极大地改变故事的走向。本作在 NDS 版的基础上追加了新剧本"亚传"，还会有全新角色登场。



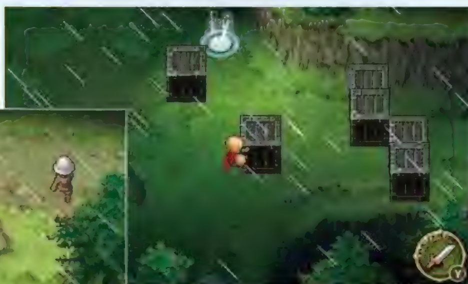
◀剧情的第一个分歧点会将故事分"正传"与"异传"两个方向，但无论从哪一条世界线出发，玩家都能借助魔导书之力穿越时空拯救世界。



▶分歧的剧情会记录在"时之刻印"中，玩家可随时返回到之前的时间点。

游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

场景动作

游戏中设置有各种阻碍玩家的场景谜题，活用斯托克的动作可以采取爆破岩石、推移重物、潜入敌阵等行动解谜前进。

时之狭缝

时之狭缝“西斯特里亚”是改变历史的起始之地，主人公可以在此处前往不同的世界线。而在 3DS 版中，还新增了拥有其他可能性的被称作“亚传”的全新世界线。



战斗系统



操作简单而又富含策略性的战斗系统。玩家既可先击飞敌人再将他们集中歼灭，又能配合队友的行动顺序发动连击，对敌施予巨大伤害。

模式选择

玩家可以在游戏最初选择完美模式或附加模式来进行游玩，完美模式在一开始就可以游玩新剧本“亚传”，推荐给玩过 NDS 版的老玩家，而附加模式则需先体验前作故事，通关后才能追加“亚传”，推荐给初次接触的新玩家。此外，本作还由低到高分成“FRIENDLY”、“NORMAL”、“HARD”三个难度供玩家选择。





剧情插画



为增强游戏的临场感与代入感，本作加入了 NDS 版没有的剧情插画，插画工作由人设画师广冈政树以及常为卡牌与轻小说绘制角色的人气画师 Lack 担当。



CROSS REVIEW



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS角色 白井日菜子　■出自《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》
■Coser 果汁　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

蔚蓝倒影 幻舞少女之剑
BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣



PS4/PSV

[21]

■Koei Tecmo　■角色扮演
■2017年3月30日　■日版

游戏简介：本作是 Gust“美少女祭三部曲”的第二部作品，由岸田梅尔担任人设。本作以现代的日本学园作为舞台，讲述少女白井日菜子因膝盖受伤而不能继续跳芭蕾，在失意之际入读学园时却被卷入异世界的非常事态。游戏流程分为学园生活与探索迷宫，是一款正统的回合制 RPG。

·视觉系　·小清新

优点
·角色建模精美
·音乐优秀
·角色成长值得研究

缺点
·游戏节奏缓慢
·流程过短
·没有多周目要素



最大程度上还原岸田梅尔画风的角色建模是本作最为亮眼的一点，音乐与 UI 的表现也相当优秀，让游戏的风格显得清新舒爽。可惜剧情演出一如既往的生硬，十分影响玩家的观感。战斗系统为回合制，虽然有让角色拥有不同发展方向的成长系统，但也因缺少装备要素使得培育的乐趣大打折扣。游戏流程分为学园生活与迷宫探索，学园生活里可以完成同伴的委托从而强化队伍。但是本作流程仅有 20 小时左右，且没有多周目要素，总体来说还是一款缺乏打磨的观赏系作品。



▲本作最大的特点就是漂亮的角色建模以及清爽的 UI，为游戏营造了一种独特的风格。



相比更成熟也更耐玩的《工作室》系列，这款作品的系统要简陋得多，节奏过慢的剧情与战斗演出很容易让玩家产生烦躁，而且还无法跳过。但作为 Gust“美少女祭三部曲”之一，本作在“欣赏美少女”上可谓做到了极致，岸田的人设与再现度非常高的建模都能让喜爱的玩家满足。



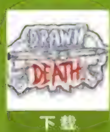
学园 AVG+ 异世界迷宫探索 RPG，这个基础架构使得玩家很容易就能联想到《女神异闻录》系列”作品。可惜本作在各方面的粗糙表现使得本还算过得去的系统缺乏亮点，每场战斗后就能回满 HP、MP 的设定更是让游戏难度大幅下降，毕竟探索时只要选择强力的技能攻击即可，不需要考虑消耗问题。

VG评论 COMMENTS

囧喵君 评《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》
本人最不满的是以画风为卖点的游戏居然没有鉴赏之类的收集系统！另外主角们的动作也比较单一。

七咲逢 评《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》
人设满分，BGM 超越满分！

画到死
Drawn to Death



PS4

[20]

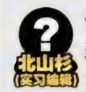
■SIE　■动作射击
■2017年4月6日　■中文版

游戏简介：《画到死》是一款画风独特的第三人称线上射击游戏，整个游戏的画面采用速写和涂鸦的方式来表现血腥与激烈的战斗，最多支持 4 名玩家在涂鸦世界中互相战斗。本作拥有多种多样且能自由搭配的武器，角色也拥有各具特色的特殊能力，为玩家提供了火爆疯狂的战斗体验。

·暴力表现　·枪战射击　·竞技对战

优点
·独特而有趣的画风
·技能武器种类丰富
·爽快的战斗节奏

缺点
·服务器不稳定
·地图常出现小 BUG
·战斗前等待时间过长



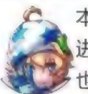
作为一款动作射击游戏，本作将夸张的涂鸦与快速的战斗节奏相结合，为玩家创造了与以往完全不同的“突突突”快感体验。同时，**本作的战斗系统相当简洁，自由搭配的武器与角色让游戏的可玩性更上了一层楼**，游戏中的武器介绍以及地图中随处可见的彩蛋也增添了不少笑点。但可惜的是，作为线上对战游戏，本作的线上体验确实不能达到令人满意的程度，诸如掉线或是已凑齐四个人却一直显示等待玩家连接开不了游戏之类的问题频繁发生，十分影响玩家的游戏体验。



▲游戏中玩家甚至可以突破次元的限制召唤魔手进行强力攻击。



本作从画面到内容处处彰显着一种粗犷、甚至是粗俗的叛逆风格！不同角色的技能及各种武器的设计都让人大开眼界，游戏场景中暗藏的互动元素不仅充满惊喜，有些还能为比赛增添更多变数，中文版还完美还原了本作极其不正经的文字内容，可惜游戏的整体射击手感较为生硬，游戏模式也过少。



本作用极具创意且恶搞的方式将玩家带入进一个涂鸦风格的纸上竞技场，设计风格也可谓是游戏界的一朵“奇葩”，剧情与物品说明都充满了恶趣味，甚至连奖杯列表都不放过。然而游戏本身的品质却没有这般天才的设计，玩法只是单调的互相射击，人数只支持 4 人，并且糟糕的服务器导致想满员开把游戏都很困难。

VG评论 COMMENTS

沉睡的阿迪 评《画到死》
总是打不到人，挨打时好像自己在主动接子弹。

BLUESKY0087 评《画到死》
这游戏极尽狂野低俗，NPC 会各种嘲讽辱骂，还有一种名为“换你妹”的子弹。

加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏

アクセル·ワールド VS ソードアート·オンライン 千年の黄昏



PS4/PSV

[20]

■BNEI ■动作角色扮演

■2017年4月6日 ■中文版

游戏简介：改编自作家川原砾笔下两部人气轻小说作品《加速世界》与《刀剑神域》，游戏舞台设定在《刀剑》的“ALfheim Online”虚拟世界，“黑衣剑士”桐人将与跨越时空而来的“黑之王”Black Lotus携手御敌，为解救虚拟世界的危机踏上旅程。

·fans向 ·酣畅爽快

优点
- 剧情有看点
- 登场人物多
- 角色招式丰富

缺点
- 场景建模差
- 读盘时间长
- 掉帧严重



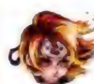
游戏的一大亮点就是《加速》与《刀剑》的交叉剧情，除了语音基本铺满主线外，可操作角色也达到十人之多，作为一款粉丝向游戏基本达到了及格线。在战斗方面，操作与《刀剑神域 失落之歌》相仿，不过打击感较之有小幅提升，飞行特效等小细节也作出了改进，动作衔接更为流畅。**画面可以说是本作最明显的缺点，如果说PS4版还能勉强接受，那么PSV版就绝对算粗糙了**，远景基本就是一堆简陋的纯色块堆砌而成，另外PSV版的帧数还非常不稳，放招时掉帧严重。



▲本图的亮点其实不是树木糟糕的材质，而是桐人近乎直角的腰部。



本作的战斗操作略为繁琐，空战部分更是需要多加练习，好在游戏总体难度不高，适应后杀起敌来还算比较畅快。剧情方面达到了中上水准，出场角色非常多，五花八门的招式保证了游戏的耐玩度，另外角色之间的互动也十分有意思，如果看过原作会有更好的体验。



虽然这种两部作品穿越到一起的游戏明摆着就是一款粉丝向作品，但本作在PSV上糟糕的画面表现还是让人失望。不仅材质糟糕，在广阔场景中的帧数也严重不足。虽然继承自之前作品的空中飞行体验不错，但各种空气墙会使得飞行受阻。好在本作的剧情还不错，喜欢原作的粉丝尚可一试。

VG评论 COMMENTS

Yayaex 评《加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏》
建模比较差，只推荐死忠粉入。

高海千歌 评《加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏》
我就是饿死！从这跳下去！我也绝对不会玩这游戏！嘻嘻，《刀剑神域》又出新游了还是联动的，真香。

子弹风暴 全副武装

Bulletstorm: Full Clip Edition



PS4/XOne

[23]

■Gearbox Publishing ■主视角射击

■2017年4月7日 ■美版

游戏简介：本作是2011年游戏《子弹风暴》的重制版，内容包含了原作以及所有DLC。旨在给玩家带来最纯粹的射击乐趣，玩家可以发挥自己的创意利用武器以及场景要素来“花式杀敌”。花式越华丽，获得的分数就越多，之后玩家就可以通过分数来强化自己的装备。

·暴力表现 ·酣畅爽快 ·枪战射击

优点
- 纯粹的射击快感
- 美式幽默随处可见
- 游戏乐趣简单粗暴

缺点
- 流程过于单一
- 新增要素过少



作为一款重制版，本作画面的进化显而易见。游戏方式和原作没有发生任何变化，虽然稍微显得有点诚意不足，但原作就已经相当爽快炫酷的枪战射击依然原汁原味地被保留了下来。**利用各种奇形怪状的武器以及技巧快速且华丽地杀敌以获得更多的分数依然是本作的游戏主题。**可惜的是重制版相比原版几乎没有加入任何新要素，不过预购附送的DLC可以让玩家使用毁灭公爵，倒还算有点意思，不同作品的角色乱入在这个脏话和子弹横飞的世界里显得毫无违和感。



▲本作还有体型巨大的BOSS等待着玩家挑战。



本作是纯粹为了爽快而生的射击游戏，不同于《毁灭战士》的暴力，本作更追求在一拨又一拨敌人间，潇洒自如行云流水般的射击体验。不过敌人的套路有些僵化，好在优秀的美工与关卡设计，使得整个游戏体验还是相当愉快。不过本作与原作除画质外没有什么改变，一些游戏设定放在如今看有些不合玩家习惯。

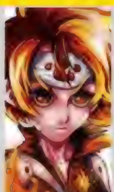


这个游戏的高清重制版，出得真是莫名其妙，正如当年这作品结局留了好大一个伏笔，却憋了这么多年不出续作一样让人看不懂。但还好游戏本身的诚意不错，毁灭公爵皮肤DLC还是带全新语音的，高清化过的画面在展现血浆乱飞的场面时也更带感，各种酷炫杀敌时的快感也依然强烈，必须给个赞。

VG评论 COMMENTS

漠摧城 评《子弹风暴》
线性游戏让我再玩第二遍的不多，这款因为实在太爽了，忍不住就玩了两遍。期待续作！

Nep、 评《子弹风暴》
这游戏有点老派FPS风格，剧情简单粗暴，鞭子的拉扯设定还是很爽快的，把敌人扯过来，敌人还在空中时疯狂射击，到了面前再一脚踹开。然而这游戏通关了却没有让我再玩一遍的冲动，算是快餐类游戏的缺点吧。



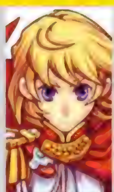
余烬 名字灵感源自《黑暗之魂Ⅲ》的小编，编辑部惟一击败黑龙的人。



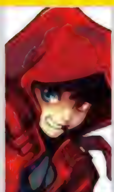
八重樱 认为“壮壮DLC”最出彩的是冈部启一的两首配乐的“尼尔中毒患者”。



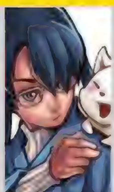
果汁 喜爱多种类型的游戏，对日式RPG、美少女游戏情有独钟。



纱迦 人称“无双总帅”，号称凡《无双》必首发。



宇宙人 每年会无意识地买最多Koei Tecmo游戏的玩家。



三日月 美式爽快流主视角射击游戏爱好者，前阵子刚白了《德军总部新秩序》。



六等星 偶尔会休闲一下，玩些比较无脑或者有创意的游戏。



三味线 虽自嘲是《刀剑》伪粉，但却玩了好几部《刀剑》改编的游戏。

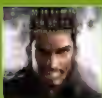
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分的游戏为“**热血推荐**”

最终幻想15 格拉迪奥篇 DLC

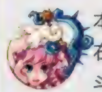


PS4/XOne

[8] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Square Enix ■角色扮演
■2017年3月28日 ■中文版

游戏简介：《最终幻想 15》首个其他角色的剧情 DLC 终于推出，首先登场的是被粉丝们戏称为“壮壮”的格拉迪奥。他为了证明自己配得上“王国之盾”的称号而前往试炼之地挑战传说中的剑圣吉尔伽美什，并最终凯旋而归。



本 DLC 的内容是一个全新的迷宫，流程大约在 90 分钟左右，并增加了 7 个奖杯。制作组重新设计了格拉迪奥的战斗系统，使其更偏向于动作游戏，尽管格拉迪奥的行动略显笨重，但配合上“精准防御”、“伤害倍率”、必杀技等技能，在战斗中也可以获得不错的体验。通关后，玩家可以挑战积分模式和不死将军柯尔，都是相当有难度的任务。并且本 DLC 对正篇剧情进行了一些补完，令人不禁期待之后其他几名角色 DLC 将会如何展开。

黑暗之魂Ⅲ 环印城 DLC



PS4/XOne

[9] 游戏本篇黄金眼评分：26

■BNEI ■动作角色扮演
■2017年3月28日 ■中文版

游戏简介：作为《黑暗之魂Ⅲ》最后一款 DLC，同时也是整个系列最后的新内容，无火的余灰在最后的冒险中将会前往传说中的环印城。诸多强力的杂兵敌人以及多达 4 场的 BOSS 战使得 DLC 的可玩内容相当丰富，在剧情上也与之前的 DLC 产生了联系。



与上一个 DLC 相比，本 DLC 的内容无疑要丰富不少，不仅包含了更多的新道具，还提供了新的誓约与支线。在难度上，本 DLC 也一定能让受苦爱好者们大呼过瘾，先不提多达 4 场的 BOSS 战，单是最开始的天使型敌人就能让玩家们死去活来，更不要说本作还提供了可以算是游戏中最强力的黑龙 BOSS。另外，DLC 中还为玩家们提供了作为 BOSS 来迎接挑战者的 PVP 模式，使得 DLC 的可玩内容进一步提升。无论是在战斗还是剧情上，本 DLC 都为游戏画上了一个圆满的句号。

全明星无双
无双☆スターズ



PS4/PSV

[21]

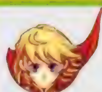
■Koei Tecmo ■动作
■2017年3月30日 ■中文版

游戏简介：集合了来自 Koei Tecmo 及 Gust 游戏中的 30 位英雄的最新《无双》作品。英雄们被召唤到异世界，与苏醒的邪恶展开战斗。游戏共有 15 种结局，再加上各位英雄之间的互动，能让各位原作 FANS 玩得开心。而且还有很多经典作品以素材、音乐等方式参战，对老玩家来说也是相当感动的。

•fans向 •经典再续 •酣畅爽快

优点：
·收录众多作品角色
·作品间的互动有趣
·操作简单爽快十足

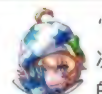
缺点：
·打击感和判定糟糕
·帧数很不稳定
·不友好的多周目设定



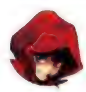
对本作的满意度主要来自于收录的作品和角色。原本以为改“大蛇”为“全明星”是一步好棋，但游戏素质令人难以恭维。手感糟糕，判定夸张，就动作层面而言本作只是勉强及格。而放个必杀技对面就隐身一片，还有那令人心惊肉跳的帧数，注定让本作无法获得很高的分数。**拥有 15 个结局的故事模式还是花了心思的，但多周目游戏要从零开始，所有英雄又得重新收一遍，这让玩家的体验打了很大的折扣。**总的来说本作只能算是一款 FANS 向游戏，而且留一手的痕迹比较明显。



▲同时控制5位英雄的英雄连锁。



“无双系列”虽泛滥，但不得不承认每次新作在画质上都会有一定提升，本作的画质可以算得上次世代水平。初玩时相当爽快，勇气值系统改善了以往《无双》无脑奔总大将的缺点，无双狂热模式的同屏人数相当多。不过本作制作粗糙，招式与剧情路线设计非常随意，长时间游玩容易厌倦。



对于我这个每年买游戏最多是 KT 社出品的玩家来说，本作光是参战角色阵容就有着十足的吸引力。但是游戏素质却让人大失所望，特别是发动必杀技时候的人物消失现象严重影响游戏体验。如果对角色的爱能够掩盖一部分缺点，那开始的新鲜感过后使用不感冒的角色时就只剩下枯燥了。



《全明星无双》在 TGS 2016 一经亮相就引起了玩家们的热议，集结了光荣旗下多款游戏中人气角色的本作可谓博足了眼球。而这款大杂烩的《无双》作品在玩家之中的评价如何呢？由于时间关系，目前只有 22 名玩家在游戏时光网站中对本作进行了打分，平均分为 7.5 分。由于目前评分人数较少，玩家的评论便显得比分数更重要了。

VG评游戏

水月花
这游戏意外的很好玩，甚至比正篇无双还要好。每一个角色都有一个战斗风格，画面表现也相当华丽。合击系统和 Fever 非常爽快，加入的士气等级也给游戏加入更多策略元素。个人是很推荐的。

吉翁吉翁
说实话，本作制作得相当粗糙。虽然还能一玩，但糟糕的优化、直接拿来不加修改的模型，以及诡异的霸体 BUG，跟《无双大蛇》差了不知多少个等级，失望。

欧文酱
PS4 Pro 的帧数稳定在 20 上下。游戏设计得非常仓促，我真的会以为这游戏是《炼金工房》系列”的小组做得，不如玩玩《真田丸》。

Feichenpan
并不看好本作，说不定有猛将传加强版终极版最终版，以及服装武器 DLC 之类的，因为还有很多角色没上呢。

明天
威廉如果在《仁王》中碰到本作这么多敌人的话往往只有“落命”的份。

鹫月 咲
我只想说游戏好贵啊，而且港版名字《无双☆群星大会串》的翻译吓到我了，虽然《无双》基本不会雷就是了，耐玩度也还不错。



无双☆スターズ

对应游戏版本：1.02
白金时间：40~50 小时

攻略透解 GUIDE THROUGH

动作全明星

被誉为“新世代《无双大蛇》”的本作相当吸引玩家眼球，尽管只有自社的游戏角色参战，但由于如今 KT 已是集三社之力，所以交出了一份相当抢眼的答卷。不过游戏本身的素质不算出众，并没有站在《无双》打好的基础上，而是另辟蹊径，因此在不少方面都存在着一些问题。当然如果游戏中收录有你喜欢的角色，那么买上一份肯定不会后悔。

文 纱迦　美编 Juxi

PS4 / PSV	
全明星无双	Koei Tecmo
無双☆スターズ	动作 / 中文版
2017年3月30日 / 本地1人	无对应周边
售价为PS4：461港币、PSV：391港币	

本作虽然从本质上来说还是《无双》，但操作方面有不少独创要素，相应地也加入了不少新系统。不过最重要的人物招式方面，几乎人人都采用的是最大 C6 的《真・三国无双》传统操作，只是原《真・三国无双》的英雄多了 EX 攻击，原《战国无双》的英雄多了多段强攻击。

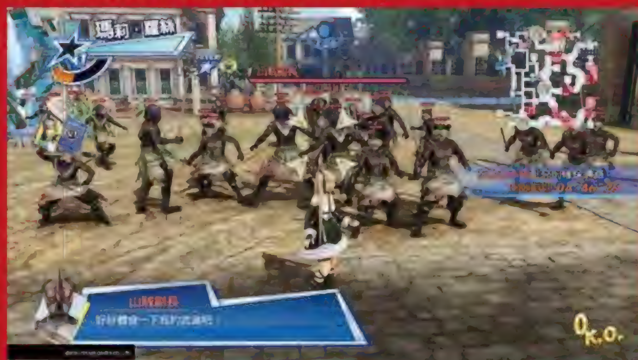
操作列表

功能	PS4 键位	PSV 键位
普通攻击	□	□
强攻击	△	△
跳跃／闪避	×	×
必杀技	○	○
防御	L1	L
英雄技能	R1	R
锁定	L2	点击特定区域
切换地图	R2	点击特定区域
控制英雄移动	左摇杆	左摇杆
控制视角	右摇杆	右摇杆
无双狂热	R3	点击特定区域
英雄连锁	↑/↓/←/→	↑/↓/←/→

后文的操作以 PS4 版为主。

关于锁定

锁定是比较容易忽略的操作，只要按一下 L2 即可发动，无需长按。锁定只会对有名字的敌人（下文将此类敌人简称为敌将）有用，包括英雄、怪物头目和各类队长。如果画面中同时存在多个可锁定的敌人，在锁定后能够通过左右拨动右摇杆来切换锁定目标。





▲本人前三天游戏的心情，正如这图中的素材名称：无双药丸。

闪避和闪避取消

本作存在闪避指令，具体为L1+×。先按住L1键进入防御状态，之后按×即可使出闪避，而同时按L1+×也可以使出闪避，十分有用。闪避可以配合左摇杆使用，从而实现向不同的方向闪避。如果左摇杆居中，则默认向正前方闪避。

在使用普通攻击或强攻击时按×键，可以用闪避来取消出招动作。这个取消的时机非常宽松，几乎是整个动作过程，无论是用于逃跑还是追击都十分方便。不过身处空中的动作一般都不能用闪避取消。

上级技巧：原《战国无双》的3名英雄：真田幸村、石田三成、井伊直虎拥有原作中的影技。影技的发动方法和闪避取消一样，即在出招动作中按×键。影技和闪避的最大不同在于，影技本身具有攻击力，因此用来追击远比闪避取消好用得多。不过本作的影技虽然没有任何消耗，但也没有破防效果，算是有得有失。

冲刺攻击

当英雄保持移动时，一定时间后就会进入冲刺状态，在冲刺状态下按□/△即可使出冲刺攻击。这两种冲刺攻击的方式是一样的，但性能有着微妙的不同。

上级技巧：进入冲刺状态后立即按△就可以使出冲刺攻击，但如果是□的话则必须保持冲刺一段时间后才能使用冲刺攻击。在△冲刺攻击后只要继续保持移动，英雄不会解除冲刺状态，还可以继续使用冲刺攻击，而在□冲刺攻击后英雄会解除冲刺状态。因此只要用左摇杆保证持续移动，在△冲刺攻击后连按△，即可实现连续使用冲刺攻击，但两次冲刺攻击之间会有较长的空隙。如果在△冲刺攻击后连按□，可以实现两次快速的冲刺攻击，并在之后解除冲刺状态正常出招。

必杀技

本作因为有很多《无双》之外的游戏作品参战，因此传统的“无双技”改名为比较大众化的“必杀技”。当弧形的必杀槽蓄满后，按○键即可发动必杀技。必杀技发动时会有英雄特写，此时玩家处于完全无敌的状态，发动完后必杀槽会清空。注意当玩家英雄身处空中，或者处于结冰、昏迷、倒地状态时，无法发动必杀技。

必杀技虽然既强大又无敌，但是发动后后无法转向，而且本作的人物消失情况比较严重，因此往往会出现一个必杀技过去却没打掉强敌一丝血的尴尬情况。在所有英雄中只有来自《战国无双》的井伊直虎的必杀技是可以自由转向的，算是一个特例。

上级技巧：当玩家英雄身处角落、低矮空间等视角不便的环境时，发动必杀技时会取消特写画面而直接攻击，此时敌人将不会消失，这种情况下必杀技能够发挥最大的效力。

无双狂热

无双狂热是本作的原创系统，当玩家拥有狂热之星时，按下R3即可发动。每场战斗开始时玩家会自带一个狂热之星，之后每击破一千人，即可当场出现一个狂热之星道具。不过玩家最多只能同时持有一个狂热之星。

发动无双狂热后，玩家英雄将处于无敌状态，同时攻击速度和攻击力大幅增加，但不能使用任何与队友相关的技巧，也不能使用必杀技。场上的敌人数量会大幅增加且无限出现，使用带有移动性质的招式可以轻松达成1000人斩。不过无双狂热中击破的杂兵数量不会计入真正的杀敌数中。随着玩家英雄击破的人数增加，防友也会出现发动支援，有时还会发动强大的支援攻击。

无双狂热期间，画面中央上方会有一个倒计时，每击破一定人数即可令时间短暂增加。时间为零时无双狂热状态解除，期间打出的所有道具都会自动获得。无双狂热的演出效果十分混乱，而且击破数也不算真正的杀敌数。但是在无双狂热中玩家可以正常击破周围的敌将，也能正常制压据点，是玩家以弱胜强的法宝。利用其无敌特性，在关键时刻用来救命也是不二之选。

组队全明星

本作采用了和《无双大蛇》一样的组队制，每场战斗最多允许玩家以1+4的方式派出5名英雄。但是除特定情况外玩家只能操作领队英雄，不过4名队友的作用依然很大。

英雄技能

英雄技能的使用方法是按住R1键，之后□、△、×、○分别对应一个队友，按下对应的键即可发动英雄技能。发动英雄技能时会出现英雄的特写，至于英雄技能的效果可以在发动前查看，其中既有直接攻击敌人的类型，也有回复及强化我方、削弱敌人的类型。英雄技能一旦使用后，需要经过一段时间才能再次使用，满足特定条件可以大幅缩短这个冷却时间。

上级技巧：和必杀技不同，只要不是处于封印状态，在任何情况下玩家英雄都可以发动英雄技能。而由于英雄技能有特写，所以会强制中断敌我双方的动作，因此英雄技能是可以用来救急的。不过由于游戏中不存在发动后立即生效的英雄技能，因此指望这一招来救命的话就得在特写后马上闪避移开。另外和必杀技相同的是，如果在视角不便的环境中发动英雄技能，其特写画面也会消失。对于攻击敌人来说十分有用，但如果是靠它来救命的话就危险了。



故事风格 虽然本作看上去是一款不折不扣的欢乐向作品，但实际上故事远比《无双大蛇》黑暗得多。这可能是因为游戏收录了15个结局的缘故，其中也包括了为数不少的非完美结局。



成长全明星

由于本作中参战的作品实在太多，无论采用什么作品的成长系统都显得很突兀，因此最终采用的是最简单的等级成长制，再辅以友好度和卡片这两个相对简单的系统。

觉醒技能

当玩家英雄的勇气值提高到一定程度后，原本的英雄技能就会进化为觉醒技能。觉醒技能可视为英雄技能的进化版，两者的效果可以在英雄资讯中直接查看。能使用觉醒技能所要求的勇气值因人而异，如果已达成觉醒条件，那么在按住R1键后出现的选择界面中，英雄卡片的左下角会有一个红色五角星标志。

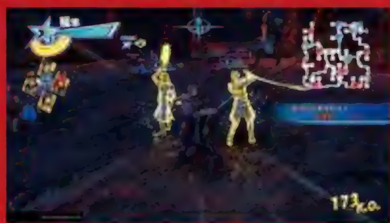
合体技

合体技也是英雄技能的一种变化。如果队友中存在特定的组合，那么在按住R1键后的界面中，在下方会看到一个翻页的选项，这时按方向键的←/→可以翻页，合体技会出现在单独的页面中。合体技发动时会出现两名队友的特写，至于效果一般都是其中一个英雄技能的大幅强化版。

合体技的对象可以在英雄资讯中查询，只要玩家的队伍中已存在能形成合体技的两名英雄，那么其合体技的效果就会自动标明。每个英雄都有两种合体技，如果其中一项为问号，则代表能与此英雄发动此合体技的英雄还未加入。当玩家已收齐全部英雄后，所有合体技都会在英雄资讯中标出。

英雄连击

本作采用的是《无双》系列"最经典的C6式操作，即在□普通攻击后接△强攻击，从而衍生出不同的变化。在C4、C5、C6中，如果按下○键，队友就会以金色状态出现发动攻击，这就是英雄连击。英雄连击是可攻击大范围敌人的招式，只要命中敌人，就能缩短英雄技能的冷却时间。使用英雄连击时出现的队友数量与勇气值有关，最大可以让4名队友全部出现。英雄连击不仅强大，而且能提高与队友之间的友好度。由于什么都不消耗，一般情况下都建议多用，只是发动的时机有些讲究。



英雄连锁

在战斗中按下方向键↑/↓/←/→，即可召唤出队友进行攻击，玩家最多可以同时召唤4名队友，其中最后一个召唤出来的队友会由玩家手动控制。

发动英雄连锁需要消耗英雄技能的冷却时间，一定时间后自动解除此状态。英雄连锁的形态是2~5名英雄排成一条直线，玩家输入的指令对全部英雄都有效。和英雄连击不同的是，英雄连锁中召唤出来的我方队友并不是无敌状态，受到攻击一样会出现硬直，只是没有损血的概念。以英雄连锁的方式击破大量敌人，是本作增加友好度最快的方法。

上级技巧：在发动英雄连锁时，手动控制的英雄可以发动必杀技。如果是在时间即将结束时发动必杀技，状态要等到必杀技结束后才会解除。注意英雄连锁时每名队友的状态是分别计算的，例如当玩家控制的英雄受到攻击而陷入硬直时，其他队友还能正常行动，这时玩家输入指令的话他们一样能展开行动。甚至当玩家控制的英雄发动必杀技时，虽然自身会进入硬直状态，但其他队友一样可以正常出招，利用一点可以将英雄连锁的效力发挥到最大。

等级

根据战斗的情况以及在战斗中获得的经验值道具，在过关后英雄即可获得一定量的经验值，当经验值达到一定程度后即可升级。等级提升后，不仅英雄的数值会上升，还会解放对应的动作。等级的上限是50级，当英雄等级达到10、15、20级时，都会解锁新的动作。当英雄达到20级时，所有动作都会开放。

战斗中，除玩家控制的英雄之外，4名队友也能获得经验值，因此队伍能编满的时候就尽量编满。除了战斗外，玩家也可以在圣域的练武场的门口直接花钱买等级，不过能买到的等级上限不能超过队伍中等级最高的英雄。后期新人加入时，买满20级会让战斗轻松很多。

友好度

友好度是指英雄之间的亲密程度，只要提高友好度，台词就会发生变化，友情能力也会开放。友好度是按英雄分别计算的，因此每个英雄与其他英雄的友好度是区分开的。而且友好度还是双向的，A对B的友好度高，不代表B对A的友好度高，两个友好度是不一样的。

友好度分为5个等级，初始为1级。2级为知己，3级为友好，4级信赖，5级为亲密（请不要吐槽为什么知己还没有友好高）。从2级开始，每个英雄的友好度升级后都会开启一种友情能力，具体可以在友好度资讯中查看。友好能力一共有30种，这些能力还有等级设定，最低1级，最高9级。

当友好度提升后，英雄之间会触发友好度事件。友好度事件发生在进入圣域时，当达到友好和亲密后，对象英雄有一定几率会主动和玩家拉家常，这时再与他/她对话即可解锁友好度事件。另外友好度达到亲密后，澡堂事件也会出现特殊版本。

当一名英雄与其他英雄的友好度等级之和达到一定数值后，还能开启一些要素。总共5级能解锁选择成员时的语音，总共10级能解锁标题画面中呼喊游戏名的语音，总共20级能解锁鉴赏室中的人物模组鉴赏，总共35级能解锁英雄壁纸，总共55级能解锁鉴赏室中的台词鉴赏。



战国角色 《战国无双》的3名角色在系统上十分受优待，剧情上则是待遇各不一样。例如达瑞斯会对石田三成竟然"知兵"感到惊讶，而有马一在受到真田幸村称赞时深感受宠若惊。井伊直虎会找霞给井伊家的未来算命，霞则在考虑是否要把历史课本上的内容讲给她听。

战斗全明星

本作的战斗分为很多种类，不过归根结底可以看作是主线和支线两类。战斗采用的是近年来系列中很流行的随机制，打久了还是会觉得有些单调。至于战斗系统，个人认为很像《真·三国无双5》。

友好度的提升

友好度对于战斗而言最大的意义还是在于友情能力的加成，提高友好度的方法如下：

·在圣域与英雄交谈，达成委托。

·在圣域中对于英雄提出的问题，回答正确。

·在战斗中获得英雄的赞赏，或是救援对方。

·在战斗中使用英雄连击或英雄连锁。

最快提升友好度的方法，莫过于使用英雄连锁，只要多用英雄连锁杀敌，友好度在战斗后即可飞速增涨。这里推荐是多用英雄连锁攻打据点，因为据点中往往会出现消除英雄技能冷却时间的道具。



英雄卡片

本作不存在装备的概念，因此英雄卡片就成为了类似装备的惟一设定。游戏中每位英雄都可以各装备一张卡片，从而提高攻击力并获得特殊加成。卡片分为C、B、A、S四个等级，卡片的数据分为攻击力、卡片属性、友情能力调整、卡片效果、亲密度，下面分别介绍一下。

攻击力：卡片的攻击力加成。

亲密度：类似于卡片的熟练度，装备该卡片后击破敌人即可提升。亲密度提高后，攻击力和卡片属性会有加成。

卡片属性：卡片赋予英雄的攻击属性，分为爱、暗、炎、雷、冰、无。可以更改。

友情能力调整：卡片附加的友情能力效果，不能更改。

卡片效果：每张卡片最大带4种卡片效果，可以更改。

卡片的入手是随机的，只是在高难度下可以获得品质更好的卡片。在冶炼所可以对卡片的部分属性进行更改。

冶炼所

在圣域的冶炼所里，玩家可以对已获得的卡片进行更改，具体如下：

赋予卡片效果：往所选卡片的空白栏位中自由添加新效果，不同的效果需要消耗不同的素材。

强化卡片属性：将其他卡片的属性合成到所选卡片中。

分解卡片：将不要的卡片分解为少量素材。

创造卡片：将3张卡片合为1张新卡片，有失败的可能，但成功的话能创造出很强力的卡片。例如3个A能创造出S级卡片，但失败的几率非常高。

出售卡片：将不要的卡片卖掉换钱，是卡片溢出时最常用的手段。

英雄委托

在圣域的总部中可以从队伍中的英雄处接受委托。委托的内容多种多样，由于是中文版就不一一介绍了。每个英雄会有3个委托，完成之后会赠予B或A的角色卡片，同时友好度也会上升。玩家可以同时最多接受5个委托，接受的委托也可以取消，但要注意的是取消委托之后该任务的进度也会清零。例如某委托需要玩家达成5次S级评价，当玩家完成3次后选择取消，那么之后再接该任务时计数会从零开始算起。

每开一次新周目时，英雄委托的进度会清零。

画面解说



①玩家英雄名称　②勇气值　③体力槽　④必杀槽　⑤英雄技能状态　⑥ NPC技能状态　⑦击破数　⑧地图　⑨狂热之星状态

勇气

本作的战斗系统的最大特点，就是勇气系统，此系统和《真·三国无双5》的连舞机制有些类似。战斗开始时，玩家的勇气值为1，通过击破敌人、制压据点、完成任务后提升勇气。勇气是仅在战斗时出现的临时数据，最大10级。勇气可以理解为英雄的力量等级，当勇气提升后，英雄的攻击力、防御力以及必杀槽增加量都会提升。如果敌人的勇气值大幅领先玩家，不仅在攻防上有巨大的区别，敌人还会有刚体、斗气溢出等特殊效果，要想取胜是很困难的。

如果难度调低、玩家等级过高的话，即使勇气相差较大，仍有取胜之道。不过正常情况下还是推荐玩家优先提升勇气等级，尽量避免与高勇气值的敌人提前相遇。玩家可以在战斗中观察敌人的勇气值，优先击破低勇气的敌人。这样慢慢将自己的勇气值提起来，就能去挑战高勇气的敌人了。如果一定要硬刚高勇气的敌人外，可以借助于一些强力的英雄技能，或是直接发动无双狂热。



■苏菲被赵云称赞说是眼神和刘备一样直率又温柔。不知道这算刘备被黑得最惨的一次，还是苏菲被黑得最惨的一次。

奥义残心　来自《仁王》的威廉是本作最后一个决定加入的角色。威廉在游戏中保留了残心的设定，在C技结束后其刀会发光，如果在这个瞬间按下△即可发动残心。残心中威廉的动作会大幅加快，而且部分招式会有变化，还可以残心接残心。



▲即将在《真·三国无双8》中登场的周仓在本作中十分抢戏。不过从其能跑过赤兔马的设定来看，光荣显然是把戴宗的能力张冠李戴了。

据点

本作的战场采用了据点制，不过和《帝国》系列"不同的是，本作并没有引入据点制胜论，玩家无需沿着交通线将据点逐一制压。不过不同的据点仍有不同的作用，这点还是需要注意的。制压据点的方法就是将画面中显示的敌人数量削减为零，然后再打倒据点头目。

本营：关系到胜败的重要据点。当玩家身处我方本营时，体力会慢慢回复。

一般据点：隔一定时间就会出现解除英雄技能冷却时间的道具。

回复据点：每隔一定时间就会出现回复体力的道具。另外无论什么据点，只要打败据点头目就一定会出现回复道具。

援军据点：每隔一定时间会派出向敌方进攻的突击兵，突击兵的攻防能力要比一般士兵高。

宝物据点：镇压宝物据点后，过关获得的金钱会有大幅加成。

攻击据点：可以向相邻的敌方据点放出箭雨，对于玩家来说十分恶心。

防御据点：可以让相邻的据点变得难以压制，据点里的敌人会提升防御力。

战斗分类

本作的战斗可以分为很多类，只要玩家将光标移到战斗发生地的图标上，即可开始战斗。不过地图还存在一个开拓率的设定，如果战斗发生地在玩家还没有进入的区域，那么是无法开始战斗的。玩家只能通过不断完成其他战斗来逐渐扩大自己的领域。不过主线战斗不受地域影响，可以无条件开始。

主线战斗：顾名思义是关系到主线故事的战斗，在地图上以金色水晶来表示。主线战斗可以无条件开始，不受地域影响。

结局战斗：顾名思义是关系到故事结局的战斗，在地图上以红色水晶来表示。完成之后会进入STAFF画面，根据结局种类共有3种变化。结局本身则有15个。

英雄战斗：在地图上以英雄的头像作为标记。只要完成此类战斗，即可令对应的英雄加入队伍。英雄战斗的流程是固定的。新一周目开始后，所有的英雄战斗都要重打。

戏剧性战斗：在地图上以白色五角星作为标记。队伍中有特定伙伴且满足一定主线要求时发生，是跨系列英雄的交流战斗，剧情十分有趣。

挑战战斗：在地图上以感叹号作为标记，分为3种：死亡配对战斗是双方均一击死，旋风战斗是比拼杀敌数，团队战斗是对战复数英雄。难度较高，不过回报也高。

原野战斗：剩下的战斗都属于此类，图标多种多样，奖励也多种多样，包括金钱、经验值、卡片等等。

战斗心得

本作虽然白金全程均可在最低难度下完成，但相信依然会有不少玩家愿意挑战高难度，这里就和大家分享一下几点心得。

1. 选择拥有强力的英雄技能的同伴。个人比较推荐的有：吕布（范围超广的攻击）、周仓（可以增加移动速度和攻击速度，觉醒后附加必杀槽自动回复效果）、真田幸村（附加的炎属性在将敌人浮空后可以按比例烧血）、石田三成（解除我方的弱化效果，觉醒后还能回复体力）、樱花（进入无敌状态，觉醒后还能提高必杀槽增加率）、威廉（降低敌人的防御力，觉醒后还能解除敌人强化）、普拉芙妲（回复我方体力，觉醒后还能解除敌人的强化和回复效果）。这些技能的合体技版往往也十分强大，只不过大部分时候玩家都不能自由选择全部英雄，所以合体技的实用性反而不高。

2. 本作的敌人经常一言不合就放大招，其放大招之前往往会有个准备动作，它会强制中断玩家的行动，遇到这种情况就要赶紧跑开。一开始玩家可能还反应不过来，但熟悉之后就很容易躲了。

3. 不要忽视了防御。本作中敌人乱七八糟的招式看着十分华丽，其实往往都可以防御住，特别是一些大范围的技巧，与其跑开还不如原地防御，防完之后就能吊打对面。不过破防和防御不能的招式也依然存在。

4. 友好度对英雄的加成非常大，但是提升起来也很花时间，而且想要刷的人往往不在队伍中。因此最佳刷友好度的时机就在刚进入夜见篇时，此时我方自动拥有全部角色，正好来刷。刷友好度推荐在低难度下进行，但要有个度，因为等你刷完一个人的友好度，离白金封盘也就不远了。

5. 要想快速赚钱、升级和刷素材，推荐去打超难难度下的死亡配对战斗。这种战斗因为敌我双方都是一击死，所以等级并不重要。队友推荐带樱花、井伊直虎、织田信喵和穗香。樱花的英雄技能是无敌，井伊直虎的英雄技能是不会死，再加上无敌的无双狂热，足以顺利过关了。如果运气不好没有过关的话，就发动织田信喵和穗香的合体技：喵拳，其效果为让其他英雄技直接可用。此法虽然便利，但由于过关评价低，所以拿不到好卡片，算是个遗憾。

6. 要想获得好卡片，只推荐去打超难难度下夜见篇的最后几关，出S级卡片的几率很高。然而由于本作不能反复刷主线关卡，而且当玩家能打过超难难度下的这几关时应该也用不着卡片了，所以个人还是推荐用存读档的方式来刷创造。用3张A卡进行创造，成功的话就会生成一张S卡，只是几率非常低，感觉不到5%。不过尽管如此也比打最后一关快。

7. 个人推荐的卡片效果有：护身术、两面镇压、疲意无效、尸狂、连锁诱爆、空蝉、咬紧牙关、双刃剑。如果是为了刷刷刷，推荐的效果有：焕然一新、双重提升、彻底掌握素材。



空中蓄力 隼龙（中文版翻译为龙隼）在本作中有空中蓄力的设定，即在空中时按住△不放，这样蓄满后他会自动落地展开一套连技。配合C2、C5的挑空技，到底是饭纲落还是空中蓄力，可视具体情况来掌握。

全战斗触发条件

本作白金路上的最大难关，当属“无双群星大会串 is my life”。该奖杯要求完成所有的主线战斗、英雄战斗、戏剧性战斗。这些关卡的出现条件可以在游戏中的世界资讯→战斗传闻中查看，但这里只会收录当前路线中会出现的战斗，并不会告诉玩家是否已经完成过该场战斗，所以只能靠玩家自己去摸索。



注意事项

以下是全战斗触发相关的TIPS，有志于白金的朋友请务必认真阅读。

1. 完成全战斗的奖杯，可以通过存读档的方式完成。而且当玩家打过一关后，在结算画面之后系统会自动存档，所以无须担心忘记存档导致错过某关卡。但是如果玩家没有打完就直接退出，则不算是打过了这场战斗，这点请务必注意。

2. 开始游戏之后就不要选择NEW GAME。如果打完一周目，系统会让玩家手动存档。之后如果想开新周目，请务必选择读取之前手动保存的通关存档。

3. 主线战斗一共有环、志贵、刹那这3条路线，在这3条路线中达成特定条件的话会进入夜见路线，因此一共算是4条路线。结局则一共有15个之多，根据前两条，在完成一个结局后读取结局之前的存档继续游戏，或是读通关存档开始新一周目游戏是完全可行的。

4. 夜见路线没有变化，以3条路线之一进入夜见路线并打完全部关卡后，就无需再用其他路线重新打一遍夜见路线。但注意夜见路线有一个结局是限定环路线才能进入的，因此推荐以环来完成夜见路线的全部关卡。

5. 英雄战斗和戏剧性战斗只要完成过一次即可，路线不限。完成后的英雄战斗和戏剧性战斗，在其他路线出现时均可不理。

6. 在观看战斗传闻时，问号表示该战斗玩家从未触发，白色代表该战斗已出现但玩家还未完成，黄色代表该战斗已出现且玩家已完成，灰色代表玩家已触发过该战斗但目前暂时无法完成。注意白、黄、灰均限定于本周目游戏，因此不能光凭颜色来判断。不过如果有问号的话那一定还有没触发的战斗，这点是不用怀疑的。另外，战斗传闻的列表是会追加的，不要一进入游戏时感觉所有关卡都打过了就决定放弃。

7. 虽然没有出现在战斗传闻的统计中，但是初始13个角色的序章往往都有CG动画和战斗，这种序章也算入全关卡范围内，必须完成。只有极少数角色的序章既无CG动画也无战斗。另外部分角色的序章是一样，这样的序章只要完成一次就好，例如龙隼和威廉。

8. 部分关卡满足条件后，在过关后的剧情中会出现对话选项，选择正确的话会解锁新的关卡。不过所有的正确选项均为光标默认停留的第一项，所以连按○键跳过也没有关系。如果一不小心选错的话也没有关系，可以直接退回标题画面选择CONTINUE，这样会再次返回对话部分，十分良心。



环路线

环故事

英雄的锻炼

1. 初期就有

阻挡在前的敌人

1. 完成“英雄的锻炼”

正统的王·刹那

1. 完成“阻挡在前的敌人”
2. 让王元姬成为同伴

明朗的真相（上）

1. 已完成“正统的王·刹那”
2. 让赵云成为伙伴
3. 让苏菲成为伙伴
4. 完成“冷若冰霜的王子·志贵”
5. 未完成“魔物的真实身分”

注1：同名任务有两个，为方便分辨，按游戏默认排序记为（上）实际任务名不带（上）。

注2：在被包围的事件中击破织田信喵之后，地图上会出现迷失在战场的怪物（地图上标记为介入势力的妖鬼），将其击破后会进入夜见篇，如果未能击破则会出现“决战～成为王之路～”。

明朗的真相（下）

1. 完成“真正的期望”
2. 让赵云成为伙伴
3. 未完成“冷若冰霜的王子·志贵”
4. 完成“魔物的真实身分”、“真正的期望”之后的对话选择“留在环的身边”

注1：同名任务有两个，为方便分辨，按游戏默认排序记为（下）实际任务名不带（下）。

注2：在被包围的事件中击破织田信喵之后，地图上会出现迷失在战场的怪物（地图上标记为介入势力的妖鬼），将其击破后会进入夜见篇，如果未能击破则会出现“决战～必须贯彻的觉悟～”。

投技英雄 本作中有3名英雄拥有投技，分别是吕布（C5）、龙隼（饭纲落）、穗香（C5）。不过严格来说这3位和真正的投技角色还是有很大差距。吕布的C5就是个打击投，龙隼则是挑空技后的派生，穗香就更扯了，就算没有命中敌人也能使出一样的动作，威力还丝毫不减。



冷若冰霜的王子 · 志贵

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让樱花成为伙伴
3. 未完成"魔物的真实身分"

决战～成为王之路～

1. 完成"明朗的真相"
2. 完成"冷若冰霜的王子 · 志贵"
3. 未完成"魔物的真实身分"
4. 没有于"明朗的真相"中击破迷失在战场的怪物

注：完成后达成结局 1：加冕仪式。

记忆与真相

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让幻空成为伙伴
3. 让普拉芙妲成为伙伴
4. 未完成"明朗的真相"

注：本关过后选择"追上小夜"，才会发生"不可思议的巫女 · 小夜"。

魔物的真实身分

1. 完成"记忆与真相"
2. 未完成"冷若冰霜的王子 · 志贵"
3. 让王元姬成为伙伴
4. 让苏菲成为伙伴
5. 让樱花成为伙伴

注 1：完成此任务会导致"冷若冰霜的王子 · 志贵"消失。

注 2：完成"魔物的真实身分"、"真正的期望"之后的对话选择"前往志贵身边"，会进入结局 8：只为一心守护；选择"留在环身边"，会出现"明朗的真相"（下）。

真正的期望

1. 完成"正统的王 · 刹那"
2. 让王元姬成为伙伴
3. 让樱花成为伙伴
4. 让苏菲成为伙伴
5. 未完成"明朗的真相"
6. 未完成"冷若冰霜的王子 · 志贵"

注 完成"魔物的真实身分"、"真正的期望"之后的对话选择"前往志贵身边"，会进入结局 8：只为一心守护；选择"留在环身边"，会出现"明朗的真相"（下）。

决战～必须贯彻的觉悟～

1. 完成"魔物的真实身分"
2. 完成"明朗的真相"
3. 没有于"明朗的真相"中击破迷失在战场的怪物

注：完成后达成结局 1：加冕仪式。

不可思议的巫女 · 小夜

1. 已完成"记忆与真相"

注：在完成"记忆与真相"后要选择"追上小夜"，本关才会出现。完成后达成结局 9：被夺走的记忆。

彼此切磋武艺

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让赵云成为同伴
3. 让周仓成为同伴
4. 让时继成为同伴

注：环故事限定的战斗，此战斗关系到夜见篇的一个结局。

最强鬼神

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 以吕布为领队完成 10 场战斗，并击破 10000 人

注：在任意战斗完结后，如果达成条件会出现吕布的自言自语，选择"去打倒英雄们"才会出现本关。完成本关后达成结局 6：所向无敌的鬼神。

英雄战斗

诚实的年少之龙：赵云

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让苏菲成为伙伴
3. 让石田三成成为伙伴

鬼神的武艺：吕布

1. 完成"魔物的真实身分"
2. 让赵云成为伙伴

独具慧眼的美丽女性：王元姬

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让幻空成为伙伴

清廉的讨鬼武士：樱花

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让赵云成为伙伴

自遥远彼端前来之人：幻空

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让达瑞斯成为伙伴

绝对保密的校园女孩：穗香

1. 已完成"记忆与真相"

刻命公主：蜜蕾妮雅

1. 完成"魔物的真实身分"

天使与恶魔的协奏曲：克莉丝特弗萝丝

1. 已让穗香成为伙伴

聪明伶俐的智将：石田三成

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让普拉芙妲成为伙伴

蛊惑的幻术：达瑞斯

1. 完成"阻挡在前的敌人"
2. 让樱花成为伙伴

天下最快的怪力随从：周仓

1. 已完成"正统的王 · 刹那"
2. 让赵云成为伙伴

绿色遗迹与不可思议的少女：苏菲

1. 完成"阻挡在前的敌人"

冷静的炼金术士：普拉芙妲

1. 完成"正统的王 · 刹那"
2. 让苏菲成为同伴

机关人偶勇者：时继

1. 完成"冷若冰霜的王子 · 志贵"
2. 让樱花成为伙伴
3. 让幻空成为伙伴



志贵路线

志贵故事

英雄的锻炼

1. 初期就有

各自的战斗

1. 完成"英雄的锻炼"

冷若冰霜的面具

1. 完成"各自的战斗"
2. 让石田三成成为伙伴

经典时刻 本作集三社游戏之力，实际上参战作品远不止大家看到的这些。很多作品是以素材、音乐等方式参战的，对纱迦来说最为怀念的就是Tecmo传世经典《阿尔戈斯战士》主题音乐的收录。感觉本作中KT明显还是留了一手，更多经典可能要等到下一作了——如果有下一作的话。



鬼族首领的奇策

1. 完成“冷若冰霜的面具”
2. 让达瑞斯成为同伴
3. 未完成“黎明石碑”

注：此任务是否完成，关系到“决战～追求新世界～”、“决战～为了守护一切～”、“决战～屹立不摇的觉悟～”。

冷酷的沉默

1. 完成“各自的战斗”
2. 让有马一成为伙伴

华丽的战场

1. 完成“冷酷的沉默”
2. 让井伊直虎成为伙伴
3. 让绫音成为伙伴
4. 未完成“黎明的石碑”

注 1：完成此关卡，将无法进入“决战 为了守护一切”、“决战 屹立不摇的觉悟”。

注 2：完成此关卡后，选择“一起跟去”，会出现“女忍者的试炼。”

黎明石碑

1. 完成“冷若冰霜的面具”
2. 完成“冷酷的沉默”
3. 让龙隼成为伙伴

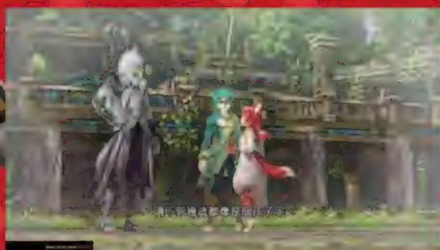
注 1：完成本关后，如果石田三成、有马一、达瑞斯已成为伙伴，会出现对话选项，选择“赞成”的话会出现“真正的英雄”。另外，如果真田幸村、龙隼、威廉已成为伙伴的话，在上一个选项结束之后会出现新的对话选项，此时如果选择“询问那个人的真实身分”，会出现“暗中活跃的男人们”。两个选项是独立的，互不影响。

注 2：完成本关后，“鬼族首领的奇策”和“华丽的战场”会消失。

注 3：如果先完成“鬼族首领的奇策”和“华丽的战场”，之后再完成本关，就会自动进入夜见故事。

崭新的道路

1. 完成“黎明石碑”
2. 让绫音成为伙伴



决战～追求新世界～

1. 完成“崭新的道路”
2. 未完成“鬼族首领的奇策”
3. 未完成“华丽的战场”

注：完成本关后，进入结局 3：迈向新世界。

决战～为了守护一切～

1. 完成“崭新的道路”
2. 完成“鬼族首领的奇策”
3. 未完成“华丽的战场”

注：完成本关后，进入结局 3：迈向新世界。

决战～屹立不摇的觉悟～

1. 完成“崭新的道路”
2. 未完成“鬼族首领的奇策”
3. 完成“华丽的战场”

注：完成本关后，进入结局 3：迈向新世界。

女忍者的试炼

1. 完成“华丽的战场”后 选择“一起跟去”

注：完成本关后达成结局 15：引怜飞舞的蝴蝶。

真正的英雄

1. 完成“黎明石碑”，并在之后石田三成、有马一、达瑞斯的对话选项中选择“赞成”
2. 让石田三成成为伙伴
3. 让有马一成为伙伴
4. 让达瑞斯成为伙伴

注：完成本关后达成结局 13：真正的英雄。

暗中活跃的男人们

1. 完成“黎明石碑”，并在之后真田幸村、龙隼、威廉的对话选项中选择“询问那个人的真实身分”
2. 让威廉成为伙伴
3. 让真田幸村成为伙伴
4. 让龙隼成为伙伴

注：完成本关后达成结局 14：即使无缘再会。

英雄战斗

独具慧眼的美丽女性：王元姬

1. 完成“各自的战斗”
2. 让幻空成为伙伴

冷静的炼金术士：普拉芙妲

1. 完成“各自的战斗”
2. 完成“冷若冰霜的面具”

自遥远彼端前来之人：幻空

1. 完成“各自的战斗”
2. 让达瑞斯成为伙伴

绝对保密的校园女孩：穗香

1. 完成“鬼族首领的奇策”

刻命公主：蜜蕾妮雅

1. 完成“冷酷的沉默”

胜利女神：莉绪

1. 完成“华丽的战场”

孤傲的超忍龙隼

1. 完成“各自的战斗”
2. 让绫音成为伙伴

充满杀意的女忍者：绫音

1. 完成“各自的战斗”
2. 让井伊直虎成为伙伴

日本第一兵：真田幸村

1. 完成“冷酷的沉默”
2. 让有马一成为伙伴

聪明伶俐的智将：石田三成

1. 完成“各自的战斗”
2. 让真田幸村成为伙伴

楚楚可怜的井伊家家主：井伊直虎

1. 完成“各自的战斗”

高洁的精锐分队队长：有马一

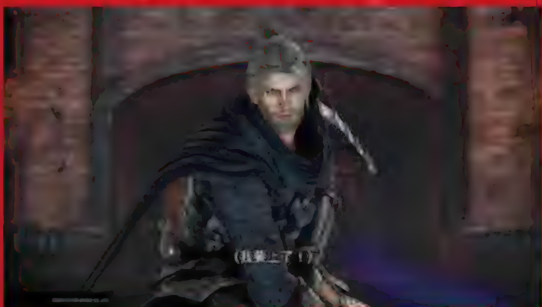
1. 完成“各自的战斗”

蛊惑的幻术：达瑞斯

1. 完成“各自的战斗”
2. 让绫音成为伙伴
3. 让有马一成为伙伴

金发武士：威廉

1. 让蜜蕾妮雅成为伙伴
2. 让莉绪成为伙伴





普拉芙妲

刹那路线

刹那故事

英雄的锻炼

1. 初期就有

争夺王位的人们

1. 完成“英雄的锻炼”

制裁之时

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 未完成“温柔的王女 · 环”
3. 未完成“伙伴间的羁绊”
4. 让蕾格琳娜成为伙伴
5. 让蜜蕾妮雅成为伙伴
6. 让克莉丝特弗萝丝成为伙伴

注 ：在过关后会出现对话选项，如果选择“一起跟去”的话，会出现“魔神的女儿、刻命公主”。

温柔的王女 · 环

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 未完成“制裁之时”
3. 让雅娜丝成为伙伴

无从得知的心意

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让霞成为伙伴

伙伴间的羁绊

1. 完成“制裁之时”或“温柔的王女 · 环”
2. 完成“无从得知的心意”
3. 让雅娜丝成为伙伴
4. 让蕾格琳娜成为伙伴
5. 让霞成为伙伴

注 ：如果已完成“知道真相之人”，并在本关中迅速救出刹那，过关后就会进入夜见故事。

决战～期望的未来～

1. 完成“伙伴间的羁绊”
2. 不让蜜蕾妮雅成为伙伴

注 1 ：游戏中不会提示条件 2.

注 2 ：战斗结束之后，会达成结局 2 ：永远的王。

该守护的光芒

1. 完成“伙伴间的羁绊”
2. 让蜜蕾妮雅成为伙伴

决战～互相冲撞的信念～

1. 完成“该守护的光芒”

注 ：完成本关会进入结局 2 ：永远的王。

魔神的女儿、刻命公主

1. 完成“制裁之时”
2. 未完成“伙伴间的羁绊”

注 1 ：需要在完成“制裁之时”后出现的对话选项中选择“一起跟去”，本关才会出现。

注 2 ：完成本关会进入结局 10 ：归还之后。

知道真相之人

1. 完成“无从得知的心意”
2. 未完成“伙伴间的羁绊”
3. 让织田信喵成为伙伴

注 ：过关后会出现对话选项，如果此时织田信喵、霞、雅娜丝、克莉丝特弗萝丝已成为伙伴，那么选择“征服天下”会出现“第六天魔王降临”。

第六天魔王降临

1. 未完成“伙伴间的羁绊”
2. 完成“知道真相之人”
3. 让织田信喵成为伙伴
4. 让霞成为伙伴
5. 让雅娜丝成为伙伴
6. 让克莉丝特弗萝丝成为伙伴

注 1 ：需要在织田信喵、霞、雅娜丝、克莉丝特弗萝丝已成为伙伴的情况下完成“知道真相之人”，并在过关后的对话选项中选择“征服天下”，本关才会出现。

注 2 ：完成本关会进入结局 11 ：承让的天下。

异世界偶像！？

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让玛莉 · 萝丝成为伙伴
3. 让穗香成为伙伴
4. 让莉绪成为伙伴

注 ：完成本关后会出现对话选项，选择“一决胜负”的话，会出现“异世界偶像！！”。

异世界偶像！！

1. 完成“异世界偶像？！”

注 1 ：需要在完成“异世界偶像！？”后的对话选项中选择“一决胜负”，本关才会出现。

注 2 ：完成本关会进入结局 12 ：闪亮的异世界偶像。

英雄故事

独具慧眼的美丽女性：王元姬

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让幻空成为伙伴

冷静的炼金术士：普拉芙妲

1. 完成“争夺王位的人们”

自遥远彼端前来之人：幻空

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让达瑞斯成为伙伴

第六天魔王：织田信喵

1. 完成“争夺王位的人们”

背负命运的女忍者：霞

1. 完成“争夺王位的人们”

“小”恶魔佣人：玛莉 · 萝丝

1. 完成“伙伴间的羁绊”
2. 让蕾格琳娜成为伙伴

绝对保密的校园女孩：穗香

1. 完成“争夺王位的人们”

残酷、华丽且充满屈辱：蕾格琳娜

1. 完成“争夺王位的人们”

刻命公主：蜜蕾妮雅

1. 完成“争夺王位的人们”

与夜晚对抗的骑士：雅娜丝

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让织田信喵成为同伴

天使与恶魔的协奏曲：克莉丝特弗萝丝

1. 让穗香成为伙伴
2. 完成“争夺王位的人们”

聪明伶俐的智将：石田三成

1. 让蜜蕾妮雅成为伙伴
2. 完成“争夺王位的人们”

蛊惑的幻术：达瑞斯

1. 完成“争夺王位的人们”
2. 让雅娜丝成为伙伴

金发武士：威廉

1. 让穗香成为伙伴
2. 让蜜蕾妮与成为伙伴
3. 让莉绪成为伙伴



夜见路线

夜见故事

觉醒的邪恶

环故事中，于“明朗的真相”中击破迷失在战场的怪物（地图上标记为介入势力的妖鬼）

或志贵故事中，先完成“鬼族首领的奇策”和“华丽的战场”，之后再完成“黎明石碑”

或刹那故事中，先完成“知道真相之人”，之后在“伙伴间的羁绊”中迅速救出刹那

追踪夜见～环、志贵～

1. 完成“觉醒的邪恶”
2. 在过关后的对话选项中，选择跟环、志贵一起行动

注：满足特定条件时完成本关后选择“好主意”，才会追加“强大的魔物与勇者们”。

追踪夜见～刹那～

1. 完成“觉醒的邪恶”
2. 在过关后的对话选项中，选择跟刹那一起行动

强大的魔物

1. 完成“追踪夜见～环、志贵～”
2. 完成“觉醒的邪恶”

石碑碎片～祝福～

1. 完成“强大的魔物”

石碑碎片～清净的力量～

1. 完成“强大的魔物”

石碑碎片～封印～

1. 完成“强大的魔物”

石碑碎片～被隐藏的历史～

1. 完成“石碑碎片～祝福～”

石碑碎片～悲哀的真相～

1. 完成“石碑碎片～清净的力量～”

石碑碎片～古老的心愿～

1. 完成“石碑碎片～封印～”

净化～温柔的光芒～

1. 完成“强大的魔物”

净化～残酷的诅咒～

1. 完成“强大的魔物”

净化～取回的决心～

1. 完成“强大的魔物”

残酷的术

1. 完成“觉醒的邪恶”
2. 完成“净化～温柔的光芒～”
3. 完成“净化～残酷的诅咒～”
4. 完成“净化～取回的决心～”

被操纵的巫女

1. 完成“残酷的术”
2. 完成“觉醒的邪恶”

被隐藏的历史

1. 完成“石碑碎片～被隐藏的历史～”
2. 完成“石碑碎片～悲哀的真相～”
3. 完成“石碑碎片～古老的心愿～”

悲哀的真相

1. 完成“石碑碎片～被隐藏的历史～”
2. 完成“石碑碎片～悲哀的真相～”
3. 完成“石碑碎片～古老的心愿～”

古老的心愿

1. 完成“石碑碎片～被隐藏的历史～”
2. 完成“石碑碎片～悲哀的真相～”
3. 完成“石碑碎片～古老的心愿～”

重生的黑暗

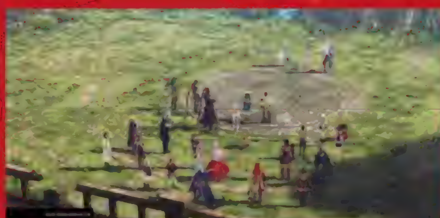
1. 完成“被操纵的巫女”
2. 完成“石碑碎片～祝福～”
3. 完成“石碑碎片～清净的力量～”
4. 完成“石碑碎片～封印～”

注：已完成所有石碑碎片的收集任务和净化任务时，本关过后会进入结局5：纯洁的女神。否则会进入结局4：被封印的黑暗。

完全的黑暗

1. 未完成“被操纵的巫女”
2. 完成“石碑碎片～祝福～”
3. 完成“石碑碎片～清净的力量～”
4. 完成“石碑碎片～封印～”

注：完成本关后进入结局4：被封印的黑暗。



强大的魔物与勇者们

1. 完成“彼此切磋武艺”
2. 完成“追踪夜见～环、志贵～”，并在过关后的对话中选择“好主意”
3. 让赵云成为伙伴
4. 让周仓成为伙伴
5. 让时继成为伙伴
6. 未完成“强大的魔物”

注1：完成本关后进入结局7：永远的别离。

注2：此结局为环故事限定。

戏剧性战斗

戏剧性战斗只需要玩家凑齐关卡所需的英雄后就会发生，不过需要注意两点，首先，有两个戏剧性战斗是限定故事的；其次，部分戏剧性战斗不会发生于夜见故事。



决斗～鬼神与武士～

1. 让吕布、威廉成为伙伴

注：战斗中要保护3个村民撤退，比较有难度。建议带上周仓。

最强之“魔”决定战

1. 让织田信喵、蕾格琳娜、雅娜丝、达瑞斯成为伙伴

普通的女孩子

1. 让霞、绫音、井伊直虎成为伙伴

寻求丧失的记忆

1. 让幻空、普拉芙妲、克莉丝特弗萝丝成为伙伴

鬼与讨鬼武士

1. 让樱花、达瑞斯成为伙伴

勇者们的热血模拟战

1. 让时继、周仓成为伙伴

刻人与人类

1. 让赵云、苏菲、蜜蕾妮雅成为伙伴

困难的计划

1. 志贵故事限定
2. 让石田三成、有马一成为伙伴

胜利女神与至高无上的物品

1. 让真田幸村、龙隼、莉绪成为伙伴

楚楚可怜的花朵们

1. 刹那故事限定
2. 让穗香、王元姬、玛莉萝丝成为伙伴



白金指南

近年来漫改向、联动向的《无双》作品，白金难度普遍都较低，耗费时间一般在 50 小时左右，且没有什么需要注意的事项即可白金。而本作本应该也是如此，但由于游戏本身设计上的问题，使得白金难度提升不少。主要的原因在于本作剧情为多线性流程，流程推进路线错综复杂，且不同路线的流程会相互影响，很容易错过一些关卡。

关于全关卡通过的奖杯，本作可以使用 S/L 的方法应付出现分歧的流程，但一定要注意自己遗漏了哪些任务，可以配合前文的攻略来记录完成的关卡，需要注意只有当关卡完成后回到大地图时，该关卡的完成情况才会被记录下来。如果方法得当，40 ~ 50 小时即可白金。

奖杯列表

奖杯名称	杯种	解锁条件
白金☆群星	白金	获得除此之外的所有奖杯
最初的一步	铜杯	在最初的战斗获得胜利
新王・环	铜杯	引导环成为新王
新王・刹那	铜杯	引导刹那成为新王
新王・志贵	铜杯	协助志贵，让泉水枯竭
拯救世界的英雄们	铜杯	封印夜见，拯救异世界
纯洁的女神	金杯	净化夜见，让异世界恢复原来的样貌
只为一心守护	铜杯	为了守护环，踏上跟环不同的道路
被夺走的记忆	铜杯	在异世界也失去记忆
所向无敌的鬼神	铜杯	证明最强的武艺
归还之后	铜杯	遭到强制送还
承让的天下	铜杯	统一天下并退让
闪亮的异世界偶像	铜杯	成为异世界的顶尖偶像
引怜飞舞的蝴蝶	铜杯	决定身为异世界的女忍者而活
真正的英雄	铜杯	为了拯救异世界而蒙骗众人
即使无缘再会	铜杯	捉捕住恶人
永远的别离	铜杯	彰显勇者之力
狂热时刻	铜杯	在 1 场战斗中，发动无双狂热 3 次以上
动作巨星	金杯	开放所有角色的行动
如同与守护灵的情谊	铜杯	发动合体技
最后要无比华丽	铜杯	以必杀技在战斗中获胜
心跳加速的注视	金杯	观看所有角色的澡堂事件
激烈火热的交情	铜杯	与任一角色的友好度达到上限
感谢命运的邂逅	金杯	用任一角色与所有角色的友好度达到上限
战斗……不会结束！	铜杯	任一角色的等级达到上限
桶～子！	铜杯	调查圣域里的桶子
再来惟有堕落一途	铜杯	在圣域观看任一角色的第 3 阶段对话事件
听得见素材的声音！？	铜杯	获得素材
环游世界 10 秒之旅	金杯	在 3 小时内完成故事模式
猫神大人	铜杯	持有金钱达到 100000 以上
踏遍大陆	铜杯	开放世界地图的所有领域
无双☆群星大会串 is my life	金杯	完成所有的故事・英雄・戏剧性战斗
神速	银杯	在 2 分钟内完成任一战斗
为了生存而杀	银杯	在不受到损伤的情况下完成任一战斗
可靠的伙伴	铜杯	在 1 场战斗中用英雄技能击破 8 名以上的武将
猫大人午餐	铜杯	在 1 场战斗中吃下 10 个以上的肉包
请救救我！	铜杯	在 1 场战斗中救援伙伴达 5 次以上
兰德罗尔护卫	铜杯	在 1 场战斗中获得 5000 以上的经验值

难点奖杯

新王・环～永远的别离

这 15 个奖杯正好对应游戏的 15 个结局，详情可参见前面的攻略。

狂热时刻

要在 1 场战斗中发动无双狂热 3 次以上，事实上就是要求玩家达成 2000 人斩。因为初期玩家有一个狂热之星，之后每完成一次千人斩就又有一个。推荐去打挑战战斗中的旋风战斗，分分钟就能达成条件。

动作巨星

开放角色行动指的是将全部招式解锁，只需要将角色升到 20 级即可。在夜见篇最后人物全员到齐的状态下，在圣域可以花钱提升角色等级，提升上限为队伍中等级最高的角色的等级。

心跳加速的注视

奖杯要求乍一看似乎非常麻烦，但其实只要每个人物触发一个事件即可获得奖杯，也就是需要鉴赏室→事件→澡堂事件最左边一列都有 1 次澡堂事件，其中动物以及多人的澡堂剧情不算在角色澡堂事件中。

澡堂出现的人物为随机触发，与人物间的好感度无关，但与上一次战斗作为队友出场的频率有关。如果希望特定角色出现在澡堂，那么只需特定角色一人完成一次战斗便可以大幅度提升几率。不过还是需要注意当前开放的是男澡堂还是女澡堂。



感谢命运的邂逅

提升角色的好感度可以通过携带角色一同战斗、完成角色委托、在圣域回答角色问题提升，但主要的方法还是携带角色战斗。战斗中使用英雄技能或者英雄连锁都可以提升少量好感度，并且根据好友的序位，提升的幅度也有不同，一般来说首位提升最快。六等星觉得使用英雄技能提升要比英雄连锁快，但纱迦的感觉则是正好反过来，总之大家可以自行摸索。在战斗时偶尔还会触发队友帮助玩家防御，或者配合玩家攻击的情况，遇到的话可以大幅度增长该队友角色的好感度。

一般来说其他奖杯全部达成后本奖杯还需要刷不少时间，推荐在夜见篇初期或末期，人物角色全部齐全后，完成地图上的“敌军基地”、“敌军城塞”来快速提升，以上两种任务只需要占领目标据点便可完成。进入任务后使用英雄技能，沿路捡取技能宝珠、开启无双狂热都可以刷新英雄技能的 CD，效率很高。

队友中还有两名比较特殊的角色，分别是织田信喵和穗香。织田信喵的英雄技能为击杀敌人减少 CD 时间，穗香为三分之一几率刷新所有英雄技能 CD（包括自己），将这两名角色放在序位最后配合其他三名需要刷好感度的角色，能大幅度减少刷好感度时间。英雄卡牌如果有“KO 勇气”的效果也可以获得和织田信喵英雄技能一样的效果。

再来惟有堕落一途

当两名角色的好感度互相提升时，进入圣域，门口便可以与之触发谈话剧情。随着相互好感度的同时提升，将会出现多次对话剧情，两名角色相互好感度到 5，触发到第 3 阶段的谈话时便可以获得此奖杯。

猫大人午餐

本作与以往有些不同，肉包不再是通过击败武将或破坏场景物品获得。每占领一个据点，据点头目会掉落一个肉包，也就是说被奖杯只需要占领十个据点并吃掉肉包即可。

请救救我！

提高难度后，后期的剧情关卡将会频繁地遇见某角色发出援救请求，反复营救一名角色也算在内。

环游世界10秒之旅

要求在 3 小时内完成故事模式，可以是任一结局，完全不需要进入夜见篇。



对应游戏版本为1.08

3月28日，SE推出了《最终幻想15》的最新DLC《格拉迪奥篇》这也是首个非诺克特做主角的DLC。如果玩家已购买了《最终幻想15》的季票的话，那么可以免费下载到本DLC，体积约为2.8G。如未购买季票，则需支付相应的DLC购买费用。该DLC的内容是本篇第七章格拉迪奥离队后发生的事情，他为了证明自己配得上“王国之盾”的称号而在柯尔将军的陪同下前往讨伐剑圣吉尔伽美什。虽然流程时间不算长，但内容还算比较充实，并新增了7个奖杯/成就。

文 八重樱 美编 咕噜

最终幻想 15		Square Enix
Final Fantasy XV		角色扮演 / 中文版
2016年11月29日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：349元人民币、XOne：319元人民币		

PS4 / XOne

系统说明

格拉迪奥使用的武器是大剑，虽然不具备诺克特的瞬移能力，但加入了一些针对他战斗方式的特色系统，下面就为大家详细介绍一下。（本文操作以PS4版为主。）

基本操作

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
○	普通攻击
△	必杀技
□	防御／精准防御／翻滚回避
×	跳跃
R1	锁定
R2	调出道具／相机
触控板	主菜单
OPTIONS	暂停菜单

防御

格拉迪奥可用盾牌防御住敌人的攻击，操作方式是按住□键，他就会处于持盾的状态下。防御会消耗防御量表（位于体力槽的下方）。当防御槽为零时就会出现“NO GUARD”的字样，此时无法再进行防御。

另外，在敌人攻击的瞬间恰好防御成功的话，可以发动精准防御令敌人势崩，不但可令伤害倍率大幅提升，更可获得按○键反击的机会。但是，当敌人处于爆气状态下时（全身冒红光）是无法防御敌人攻击的。

伤害倍率

在画面右下角有个圆圈，这就是伤害倍率。当格拉迪奥成功防御住敌人的攻击时，倍率槽就会上升，达到一定数值后格拉迪奥的攻击伤害也会翻倍，最初伤害值为1.0之后会逐步提升至1.3、2.0、3.0、4.0。但倍率槽在战斗中会随着时间逐渐减少，要维持高伤害输出，防御也是必不可少的。

必杀技

必杀技（BREAK ARTS）相当于是本篇中的“伙伴指令”，在“伤害倍率”的上方可见一条技能槽，该槽会随着玩家对敌人的攻击而增加，按下△键即可发动特殊攻击。“必杀技”有几个种类，会随着指令槽的提升而逐步进阶。一周目初期，玩家只能使用“强力重击”和“圆弧刃”，随着流程的推进会学会“风暴扫击”和“动乱强袭”，通关后学会必杀技“二天一流”（二周目以后就可使用全部必杀技了）。



·强力重击：将大剑插入地面，以冲击波攻击周围敌人，无需指令槽即可发动。

·圆弧刃：将大剑绕身一周的回旋攻击，指令槽为1时可发动。

·风暴扫击：对周围发动强力的范围回旋扫击，范围大伤害高，清理杂兵时很好用。指令槽为2时可发动。

·动乱强袭：有特殊演出效果的强力攻击，指令槽为3时可发动。之后可接必杀技“二天一流”，总攻击伤害必定迫害。

连续攻击

格拉迪奥没什么花哨的攻击方式，基本战术就是连点○键即可发动4连斩。根据与敌人相差距离的不同，也会用出冲刺斩或是投掷武器等技能。他的硬直较大，连续攻击时很容易暴露出空档给对手，面对BOSS敌人时，建议还是不要太过贪刀。

其他攻击手段还有锁定状态下↓+○为投剑、↓+长按○为蓄力攻击

受身回复

当格拉迪奥受到敌人攻击倒地时，接触到地面的瞬间按□键可发动受身，同时能回复受损的体力。这个技能在游戏中是没有刻意说明的，但对玩家们来说相当实用，还应尽快掌握。

流程攻略

对应奖杯：拾取一切者、原来这不是传说之剑喔——！、师徒的羁绊、获得遴选之王者之盾

一周目流程的目标是取得前4个奖杯，不跳剧情的前提下通关时间约在90分钟左右。

这个迷宫地形不算复杂，不过路途漫长，而且涉及到了很多收集要素，下面就以各个试炼为分段加以说明。

教学模式

· 用连续攻击打倒全部敌人。
· 按住□键防御敌人的攻击5次。
· 发动一次必杀技。
· 打倒全部敌人。

第一试炼

· 和柯尔汇合后进入迷宫。格拉迪奥默认等级LV24，HP4437。初始状态下所持道具为：治疗剂×5、高级治疗剂×1、凤凰尾巴×3。

· 滑下水路后遭遇“灵泉之蛇”。这个敌人攻击频率不算高，绕着打他背后即可，小心毒液、电击和甩尾。

· 胜利后吉尔伽美什就会登场，这个阶段是打不赢他的，等格拉迪奥残血后就会进入剧情。

· 继续往前走，在营地可以休息保存，但只能吃泡面。

· 解开封印进入试炼之间，挑战BOSS涅加尔。这场战斗柯尔无法参加，涅加尔会召唤一群骷髅兵，先防御它们的攻击积攒伤害倍率，再用必杀技一口气消灭它们，之后专心对付涅加尔。涅加尔体型较大，绕到它身后攻击可以回避掉一些伤害。当它残血时，它的双手会笼罩上绿光，此时防御无效，赶紧翻滚回避吧。

· 获胜后调查祭坛，入手英灵之力。和柯尔汇合后继续前进。

第二试炼

· 在营地稍事休息。

· 从木桥上下来后，会看到风化的石柱。这个石柱可以拔下来当做武器来使用，对敌人可造成巨大伤害，特别是对装甲兽这种防御力很高的敌人更是奇效。另外，本DLC有个奖杯要求拔起所有的石柱，所以走过路过千万不要放过。

· 第二个试炼面对的敌人是恩奇都。正面伤害很高，大约在500～1000左右，但所有攻击都会有明显的准备动作，可以轻松实现精准防御，利用反击即可对其造成巨大伤害。场地上还有两个石柱可以使用。

· 获胜后调查祭坛，入手“乱动强袭”。



第三试炼

· 这一层也有不少石柱，注意全部破坏掉。

· 本层开始会出现大量人形敌人，并且有些敌人的攻击是无法防御的，多利用石柱的攻击可以高效率地解决它们。

· 中途遭遇的墙魔伊南娜之墙，注意它的正面毒雾是无法防御的，双爪挥击可以防御。

· 第三个试炼挑战弗巴巴。这是目前会遇到的较有难度的第一个BOSS。它的正面伤害威力很高，而且时不时全身会冒红光，之后的攻击是无法防御的。保持锁定状态下找准时机使用精准防御，或是用周围的石柱来制造大伤害吧。BOSS体力下降到1/3时会发动连续斩击，近身时非常容易被秒，一定要及时回避掉。

· 获胜后调查祭坛，继续前进就是与吉尔伽美什的最终战了。

BOSS战

· 吉尔伽美什攻击力非常高，一击差不多就会造成1000点以上的伤害，并且其全身冒红光时的攻击是无法防御的。保持锁定状态时刻面对吉尔伽美什，优先回避其攻击，趁其出招后的硬直时间赚取伤害，切莫贪刀。

战斗会分为两个阶段，第一阶段吉尔伽美什是断臂状态，此时他的攻击威胁不算很大，特别是普通状态下近身的几下连砍，抓住时机很容易实现弹返。当其HP为零后就会进入第二阶段。

第二阶段的吉尔伽美什长出了手臂，攻击伤害也上升了一个高度。特别要注意，当他使用居合斩时（半蹲蓄力）就一定要拉开距离了，接下来会有两次剑气斩，被砍中就会掉1/2的HP。另外他还会跳到半空中，接下来会砸到玩家当前位置，看到他从画面上消失就往侧方向移开一小段距离，待其落地后可以趁其硬直时造成一定伤害。

第二阶段的BOSS体力下降到一半后会开始使用双刀流。基本战术仍是以回避为主，再利用必杀技给予大伤害吧。

通关后追加要素

· 解锁SCORE ATTACK MODE（积分挑战模式）。

· 解锁EXTRA BATTLE（挑战柯尔将军）。

· 可在本篇中使用“源氏之刀”。

· 习得新必杀技“二天一流”。

积分挑战模式

对应奖杯：日益精进、剑圣传人

积分挑战模式同样还是走这个迷宫，但无法保存，使用的道具也有数量限制。

和流程一样分为四个区域，每个区域都有相应的时间限制。

第一试炼：10分钟（打倒涅加尔为止）

第二试炼：10分钟（打倒恩奇都为止）

第三试炼：15分钟（打倒弗巴巴）

第四试炼：10分钟（打倒吉尔伽美什）

计分点包括：给予敌人的伤害、打倒敌人的数量、最大连击数、通关时所剩时间这四项。本DLC对应了两个关于计分挑战模式的奖杯，分别是50万分和100万分。普通难度下正常打通的话拿到50万分并不会太难，100万分则需要一定的技巧。

从计分点可以看出，最能赚取到分数的是“给予敌人的伤害”这一项，所以将攻击伤害最大化是拿这个奖杯的关键所在。

进入战斗后先通过精准防御令伤害倍率提升至4.0，再精准防御后按○键发动反击对周围敌人一举造成巨大伤害。对BOSS时也可以采用这一战术。

另外，必杀技槽一定要攒满后再使用，“动乱强袭”→“二天一流”的伤害也非常可观。对BOSS战时，当BOSS全身冒红光时就可以用这一必杀技扛过去。

基本战术就是这样。只有一两个敌人时，用普通攻击应对亦可。石柱没什么加分点，不推荐使用。

挑战柯尔将军

对应奖杯：青出于蓝

通关一遍流程后，在菜单画面下选择“EXTRA BATTLE”就可以挑战柯尔将军。这是场1V1的战斗，玩家能使用的道具只有治疗剂 ×3、凤凰尾巴 ×1，而柯尔的攻击力非常高，特别是体力下降到1/2之后会频繁处于爆气状态下（全身笼罩红光），此时无法防御并且受到攻击时会产生很大硬直，极容易被秒杀，战斗难度可谓非常大。

玩家首先要熟悉柯尔的攻击方式，他的攻击大多为居合斩，但根据准备动作的不同效果也不一样。

·居合斩·连斩：柯尔背对玩家做出拔刀姿势，接下来是带红光的二连击，无法防御。这是除爆气状态外，伤害较高的一招，看到柯尔做出背对动作，就应马上远离。

·居合斩·乱斩：一瞬间柯尔身上闪现青光，接着是一连串快速斩击。这是最容易实现精准防御的一招，只要防御成功，紧接着就可以对其造成4次连续攻击，伤害相当可观。

·居合斩·一刀两断：正前方的一次纵斩，可以被精准防御，但由于准备时间较长，较难把握住时机，不过这招的攻击范围很有限，通常并不会被砍中。

·普通连斩：柯尔冲到格拉迪奥面前释放3 ~ 6次连斩，可以防御，但防御槽会下降较快。在2 ~ 3连击、5 ~ 6连击之间，玩家可以按○实现一次攻击。注意不要多按，柯尔受到伤害后会马上回避，之后就很难再打到他了。

·飞行道具：一瞬间柯尔身上闪现青光，接着会投掷飞刀。近距离时一般会连续使用两次，远距离时，投掷一次飞刀后会接一次突进。爆气状态下，会连续投掷3次飞刀。非爆气状态下的飞刀可被防御，精准防御没啥用，反正也打不到……

·跳跃攻击：柯尔体力下降到50%以下后会使用的技能，因是处于爆气状态下故而无法防御，应对方式是马上拉远距离跑开。记得保持回避移动，因为爆气状态下往往会接着一连串攻击。

进入战斗后，首先按住R1键锁定柯尔，推动左摇杆左右移动观察其行动方式。开局他大多会使用居合斩·连斩或是飞行道具，抓住这段时间积攒伤害倍率和必杀技槽。必杀技一定要攒满三段之后再用，“二天一流”的伤害相当惊人，但要注意，必杀技一定要在柯尔受到伤害产生硬直之后再使用，比如精准防御居合斩·乱斩之后，其他时候很容易被其完美回避掉。

当柯尔处于爆气状态下时应解除锁定快速远离，并调整好视角让自己能看清柯尔的行动。一般柯尔攻击时都会有声音提示，此时按回避就可以。后半程想要维持伤害倍率是比较困难的，必杀技留在此阶段使用有可能可以保命……

1：凤凰尾巴	17：治疗剂	33：治疗剂
2：治疗剂	18：治疗剂	34：治疗剂
3：治疗剂	19：高级治疗剂	35：治疗剂
4：高级治疗剂	20：凤凰尾巴	36：治疗剂
5：治疗剂	21：治疗剂	37：高级治疗剂
6：治疗剂	22：治疗剂	38：治疗剂
7：治疗剂	23：高级治疗剂	39：高级治疗剂
8：治疗剂	24：治疗剂	40：治疗剂
9：治疗剂	25：治疗剂	41：凤凰尾巴
10：高级治疗剂	26：治疗剂	42：治疗剂
11：治疗剂	27：治疗剂	43：高级治疗剂
12：治疗剂	28：治疗剂	44：治疗剂
13：高级治疗剂	29：高级治疗剂	45：治疗剂
14：凤凰尾巴	30：治疗剂	46：凤凰尾巴
15：治疗剂	31：凤凰尾巴	47：高级治疗剂
16：治疗剂	32：高级治疗剂	48：治疗剂



TIPS 本DLC对应的奖杯为：【铜杯】拾取一切者（拾取全部48个道具）、【铜杯】原来这不是传说之剑喔——！（拔起全部的柱子）、【铜杯】师徒的羁绊（和柯尔执行5次连结攻击）、【铜杯】获得遗迭之王者之盾（普通难度通关）、【银杯】青出于蓝（打倒柯尔）、【铜杯】日益精进（积分挑战模式下取得50万分）、【金杯】剑圣传人（在计分挑战模式下取得100万分）

DARK SOULS III

PS4 XOne

黑暗之魂Ⅲ		BNEI	
DARK SOULS Ⅲ		动作角色扮演	中文版
2016年4月12日	本地1人、在线1～6人	无对应周边	
售价为PS4/XOne：479港币			

游戏版本：1.12
通关时间：10小时

文 余烬 美编 NINA

无论是在剧情还是战斗上，《黑暗之魂Ⅲ》最后的这款DLC“环印城”都为本作甚至这个系列画上了一个圆满的句号。而对于制作人宫崎英高和玩家来说，这一经典系列的完结也许也是另一个全新故事的开始，就正如火焰的熄灭象征着另一个时代的开始一般。当然，如果你依然对本作恋恋不舍，那么不妨在4月20日发售的《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》中继续这趟永不完结的传火之旅。

进入方法

方法一：在DLC“艾雷德尔之烬”中击败最后的芙莉德修女后，传送到“篝火·芙莉德修女”，会在教堂的最内侧发现多出一个篝火。触摸该篝火，即可进入DLC的第一个场景“聚集地”。

方法二：在游戏正篇推进到与最终BOSS决战前，会点燃“篝火·初始之火的火炉”。传送到该篝火，会发现后方坡下多出一个篝火。触摸该篝火，即可进入DLC的第一个场景“聚集地”。

聚集地—堆土塔残骸

路线指引

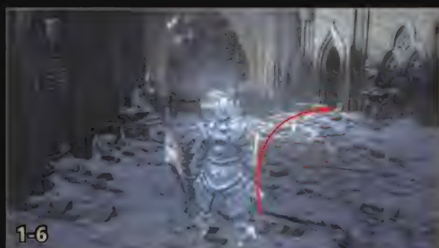

1-1


1-2


1-3


1-4


1-5


1-6


1-7


1-8


1-9


1-10

流程心得

1. 传送到聚集地后别急着往外走，先点燃面前的“篝火·聚集地”。

2. 从“篝火·聚集地”出来后会碰到NPC背盖子的老妪，与之对话后能购买到不少道具，其中包括了武器“**半叶大刀**”。在击败DLC最后的BOSS盖尔后将能在该NPC处拾取到“**老妪骨灰**”。

3. 聚集地中不少悬崖都是可以往下跳的，落地点都铺了厚厚的一层灰，不会产生掉落伤害。部分可以跳落的悬崖的地面上会有讯息提示，靠近后还会出现白色幻影人将跳落的方向指出。

4. 在图1-4所在场景会第一次遇到天使型敌人。这种飞在高空中的敌人会间隙性地向角色发射光箭，光箭伤害极高，被一轮光箭全部击中后基本会死亡。可以通过沿途的各种掩体来躲避光箭的射击。天使敌人虽然可以直接远程击杀，但依然会复活，正确的方式为：击杀位于地面上与天使相对应的躯壳。第一位天使的躯壳在图1-8中的红圈位置，将之击杀后天使便会消失，且无论是角色死亡还是坐篝火后都不会再次刷新。

5. 在行进过程中还会遇到一种骨瘦如柴的敌人，一部分会在地面爬行，一部分双持法杖来发动各种魔法。优先击杀手持法杖的这类敌人，这能使地面爬行的该类敌人不再刷新。

重要物品

蓝宝珠短剑

从“篝火·聚集地”所在房间出来后，来到图1-2所在区域。在从悬崖下跳路线的相反区域中有一位哈兰得胖骑士，物品就在其身后的平台上。



濡湿小镰刀

来到图1-3所在区域，在出口旁边有一架残缺的楼梯。上楼梯后站在破烂书架顶部往后方看，能在角落的尸体上看到对应物品。



濡湿长柄杖

从图1-6路线最后的门出来后右行，一直走到该方向最深处的房间，即可发现此物品。



大块灵魂沉淀物 & 贪婪银蛇戒指+3

在拾取“濡湿长柄杖”所在的房间，拾取该物品处的对面有一道隐藏门。通过隐藏门后一直往前走，能在深处拾取到“大块灵魂沉淀物”，通过该处旁边的木板往下跳能拾取到“贪婪银蛇戒指+3”。



钢铁庇佑戒指+3

在消灭了第一位天使躯壳后，沿着图1-5场景中的木板路往深处走，在尽头即可拾取到该物品。



释放恢复

朝图1-6场景中两名骑士敌人所在方向走，走过倒塌的石塔后能在上方区域遇到NPC拉普。继续向前，走到下图2所在位置，按照黄色箭头所示路线跳到下方，即可在下方区域中发现相应物品。





洛斯里克军旗

从拾取到“释放恢复”所在区域继续按下图路线往下跳，在下方区域会遇到两名骑士敌人。该区域深处，地面讯息旁边的尸体上，即可拾取到相应物品。



TIPS 本攻略图片中的红色线路表示跑图路线，蓝色线路表示捷径路线，黄色线路表示拾取重要道具的路线。

堆土塔残骸—堆土塔残骸：内部

路线指引


2-1


2-2


2-3


2-4


2-5


2-6

击杀第三天使路线


2-0-1


2-0-2


2-0-3


2-0-4

流程心得

1. 如果严格按照推荐路线行进的话，只会遇见一名天使敌人，其躯壳在图 2-3 红圈位置。但要想更好地探索该区域并收集物品，还是要按照上述“击杀第三天使路线”来将第三名天使击杀。至此，本 DLC 中将不会再出现这类敌人。

2. 如果之前有和拉普对话，并使之来到“篝火·堆土塔残骸”旁，且还未取得区域深处的“楔形石原盘”，可在多次死亡后直接与他对话获得。

3. 按照图 2-6 的路线往下跳后，将直接进入到与恶魔王子的 BOSS 战中。

重要物品

大门盾

在图 2-2 场景的后方，沿着下坡一直走，能在尽头的悬崖边上发现该物品。



宠爱戒指+3

在图 2-0-2 场景的一根树藤根端，前往该处需要沿着该树根底部往上方爬。



楔形石原盘

穿过“宠爱戒指 +3”所在树藤进入下方洞穴，沿着左侧墙壁拐到更深处时，能在一名哈兰得胖骑士的身后拾取到该物品。也可以通过多次死亡后和拉普对话获取。



哈兰得大曲剑

从击杀第三只天使躯壳必经的树藤下方穿过，能在进入的区域中拾取到该物品。





TIPS 恶魔王子的灵魂可以炼成咒术“沸腾浑沌”和曲剑“恶魔爪痕”。

火焰扇

位于图 2-0-3 所示场景时，按下图所示路线进入一条隧洞中，并能在其中遇到“沙之咒术师”卓伊，将之击败后即可获得该物品。



沙之咒术师套装

该套装共四件，分布在路线所在场景各处。其中两件的拾取地点均有一群毒虫敌人围着，头巾在“沙之咒术师”卓伊所在隧洞的深处。四件具体位置可参考下图。







BOSS战
恶魔王子

招式分析

本场 BOSS 战共有两个阶段，一阶段时洞底恶魔和负伤恶魔同时在场，二阶段时只会有恶魔王子。

在一阶段时，无论是洞底恶魔还是负伤恶魔都会在燃烧状态和冷毒状态之间切换。燃烧状态下 BOSS 多使用附带火属性的的近身爪击，且速度和攻击力大幅度上升；冷毒状态时 BOSS 多使用各种喷吐毒气的远距离攻击，且速度和破坏力在此时都会下降。处于其中一种状态作战一段时间后，BOSS 便会切换至另一种状态。

一阶段将两只恶魔的生命值均耗尽之后，便会进入与恶魔王子战斗的二阶段。注意，根据一阶段最后击杀的是两只恶魔中的哪一只，二阶段恶魔王子的部分招式会有所不同。如果一阶段最后击杀的是洞底恶魔，恶魔王子会使用远距离的火焰激光扫射攻击；如果一阶段最后击杀的是负伤恶魔，恶魔王子会使用大范围的火球溅落攻击。总的来说，一阶段最后击杀洞底恶魔，能使二阶段恶魔王子的战斗容易不少。



打法推荐

由于一阶段两头恶魔同时在场，而又只能锁定其中一头，因此锁定目标的选取就很关键了。从状态强弱上来说，冷毒状态的恶魔比燃烧状态的恶魔更容易攻击，但从实战效果来说，锁定燃烧状态的那头恶魔进行持续输入效果更好。大多数情况下，两头恶魔的两种状态是交替出现的，即锁定燃烧状态的恶魔时另一头恶魔是冷毒状态。此时，在防御或躲避开燃烧恶魔的爪击攻击的同时，只需稍微留意下冷毒恶魔的直线毒爆即可。基于以上的作战策略，便有了以下一阶段的推荐打法。

战斗开始后先锁定处于燃烧状态的洞底恶魔，在小心冷毒状态下负伤恶魔的直线毒爆的同时对洞底恶魔进行持续输出。当听到负伤恶魔一声吼叫并开始进入燃烧状态时，立马将锁定的目标切换至负伤恶魔。此时会短时间进入两头恶魔均是燃烧状态的状况，通过防御或者跑开来渡过这段危险时期，待洞底恶魔进入冷毒状态后，锁定燃烧的负伤恶魔持续攻击。如果一段时间后负伤恶魔再次进入冷毒状态，也请继续对其进行输出，一般来说均能在此时将之击杀。之后，再单独面对剩下的洞底恶魔即可顺利来到二阶段。

两个阶段的间隙可以补充下体力，或使用“毒紫花苔藓球”清除下自身的剧毒状态。由于一阶段最后击杀的是洞底恶魔，所以二阶段的双子恶魔将会使用威力较小的火焰激光攻击。

处于完全燃烧状态的恶魔王子几乎所有的招式都附带火属性，且不少招式无论是威力还是范围都相当惊人。和一阶段一样，通过进入 BOSS 的身体下方并穿过两腿之间，能躲开不少近距离的爪击并创造出输出机会。恶魔王子的火焰激光攻击可以选择跑到远处躲开，但要注意最后的直线激光攻击；也可以通过翻滚躲避开火焰激光并来到恶魔王子身边进行输出。总之，把握好每一次攻击恶魔王子的机会来将之击败吧。获胜之后能获得“**恶魔王子的灵魂**”。

在出口处点燃“篝火·恶魔王子”，并在旁边拾取到“**特使小环旗**”。继续往前走，在最深处的悬崖处高举小环旗，即可传送到环印城。



王朝守卫——环状墙内部

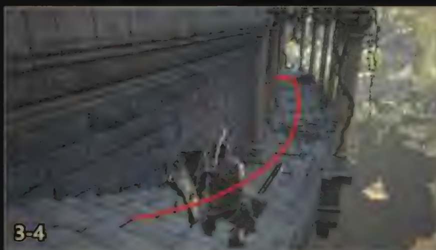
路线指引


3-1


3-2

TIPS 奴隶骑士盖尔的灵魂可以炼成大剑“**盖尔大剑**”和弩“**连射弩**”。


3-3


3-4


3-5

流程心得

1. 从篝火前行到图 3-1 中的场景后，远处的长袍巨人会召唤出大量的红色幻影人对角色疯狂射箭。因此在前行过程中需要通过沿途的墓碑来躲避箭雨，把握好两轮召唤中的间隙时间快速前进。

2. 虽然将长袍巨人击杀能使得红色幻影人不再被召唤，但角色死亡和坐篝火后长袍巨人还是会被再次刷新出来。

重要物品

虚空套装

位于“篝火·王朝守卫”所在平台的下方，下楼梯往后走到深处即可拾取到。





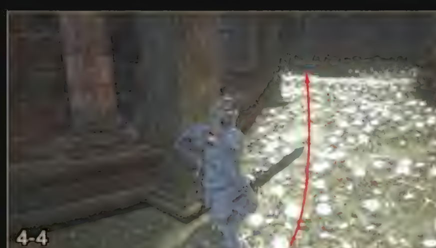
环状墙内部—环印城市街

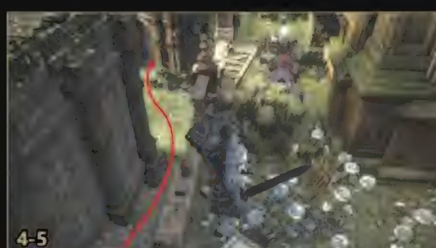
路线指引

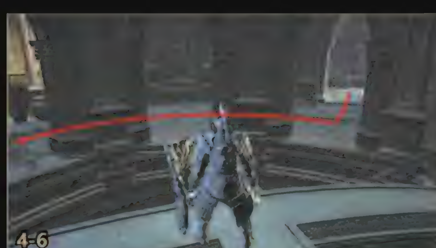

4-1


4-2


4-3


4-4

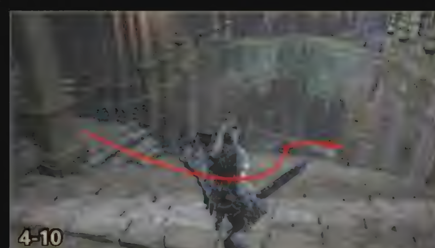

4-5


4-6


4-7


4-8


4-9


4-10


4-11


4-12

TIPS 吞噬黑暗的米狄尔的灵魂可以炼成打刀“破碎刀”和魔法“古老月光”。


4-13

流程心得

1. 击杀环印骑士将有几率获得**环印骑士套装**。

2. 流程中会遇到一种背着盖子的老巫师型敌人，其不仅会通过施法在角色所在位置下放出持续造成伤害的光圈，还会在角色攻击或靠近时缩进盖子中，并在周身放出光圈，自己回血的同时对角色造成伤害。当敌人缩进盖子时，使用近战武器攻击是会被弹开的，此时正确的做法为：快速前推左摇杆＋R1（RB）键进行脚踢，能一脚将敌人踢个四脚朝天。

3. 图 4-11 场景的楼梯上有大量的哈兰得胖骑士，虽然与他们单挑时威胁不大，但成群胖子的乱刀可是相当恐怖的。哈兰得胖骑士会几率掉落**哈兰得套装**（没有头部）。

重要物品

费莲诺尔圣铃

来到图 4-10 所在场景后，往楼梯上坡方向走，在楼梯尽头能看见一道门。站在门口多次进行对话，再选择“葛温”和“我答应你的请求”后获得此物品。



狼戒指+3 & 黑魔女套装

来到图 4-10 所在场景后，按照下图所示路线过桥，并朝着深处的区域继续前行，将在尽头遭遇暗灵“探寻禁忌”的入侵。将之击败后能获得“狼戒指 +3”，在其出现地点的后方能获得“黑魔女套装”。




■黑魔女套装。

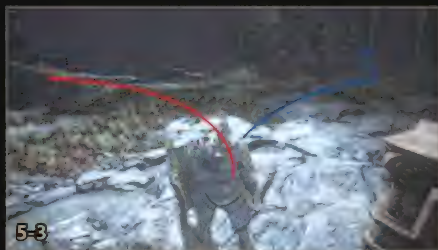


环印城市街—公墓

路线指引


5-1


5-2


5-3


5-4


5-5


5-6


5-7


5-8


5-9


5-10

TIPS 击败奴隶骑士盖尔并取得“黑暗灵魂之血”后，传送到“篝火·艾雷德尔礼拜堂”，能将该物品赠送给二楼画画的女孩，仅此而已。


5-11

流程心得

1. 在取得“龙头盾”（取得方法见下文）所在平台的另一端有一座解咒石碑，除了可以消耗灵魂来赦罪或者消除诅咒值外，再击杀了BOSS 教堂之枪后还能来这里花费一定量的魂复活巨人法官，从而再次与教堂之枪进行战斗。

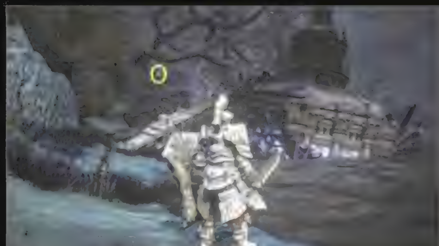
2. 沿着图 5-3 中的蓝色路线能打开“篝火·环印城市街道”旁的铁门，从而开辟出一条捷径。

3. 在图 5-4 场景中过桥时，会遇到吞噬黑暗的米狄尔（黑龙）喷吐火焰的攻击。使用盾牌能对其火焰攻击进行防御，从而顺利过桥来到公墓。

重要物品

白树弓

来到图 5-1 所在的沼泽后，会发现其中一座屋顶残骸可以沿倾斜的石柱走上去，该建筑不远处有一斜坡，物品即在斜坡上。



教堂守护者薄刀

从拾取“白树弓”的斜坡往上走再下坡，会看见一座破败的教堂，能在该教堂中拾取到该物品。



融铁猎龙套装

从拾取“教堂守护者薄刀”的破败教堂继续往沼泽深处走，会遇到一位猎龙者。将之击败后可获得相应物品。



说客白色头部

从“篝火·环印城市街”出来后所在阳台的左侧角落，按下图所示路线跳跃即可发现并拾取。



环印骑士直剑

从“篝火·环印城市街”出门后，视角稍微右转便能看见该物品。



说客右臂

从“篝火·环印城市街”的捷径铁门出来后，能看见前方有一座埋没在沼泽中的残破屋顶，该物品即在该建筑物上。



环印骑士枪

从“篝火·环印城市街”向着楼梯方向往回跑，上楼梯穿过第一座桥后拐入左侧通路，沿着该条通路走到二层区域即可发现该物品。



贪婪金蛇戒指+3

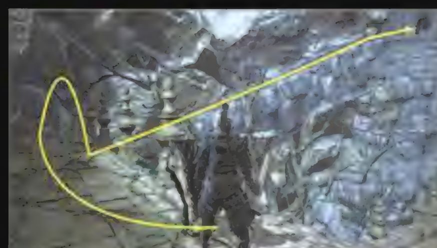
从“篝火·环印城市街”出来后走过楼梯底端的大门，会在拐角处发现一架梯子。沿着梯子上去后再过桥，能在深处的房间中发现该物品。





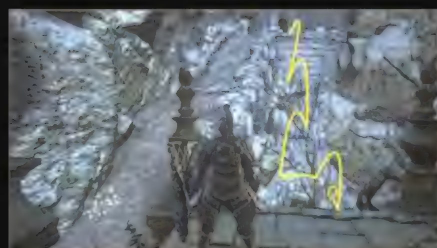
雷多大锤

从拾取“贪婪金蛇戒指 +3”路线的梯子上来后右拐，并沿着石梯路上行，进入房间后会遭到暗灵“银骑士雷多”的入侵，将之击败后获得该物品。



哈维尔戒指+3

在路过取得“雷多大锤”所必经的石梯时，从上方房门正对的缺口往下跳四次，能在角落发现该物品。



龙头盾

打开“篝火·环印城市街”捷径的铁门后，穿过铁门来到隔壁的房间。调查房间墙上的一块石板（下图 1 中黄圈），在出现“展现人性吧”后点击确定。之后来到外面的沼泽地中，使用道具“嫩白树枝”或者魔法“拟态”后角色便会变为人性。再控制变身后的角色回到石板处，便会出现前往

TIPS 如果之前没有进入过DLC“艾雷德尔之烬”，在击杀了盖尔之后进入该DLC的方法将会不同。传送至“篝火·净身小教会”调查篝火旁桌子上的布片即可进入该DLC，且进入的过场动画有所不同。

上层的梯子。来到上层找到下行的石梯，能在石梯旁看见“龙头盾”的位置（如下图3）。从石梯下方平台旁边的梯子可以来到“龙头盾”所在位置并拾取。

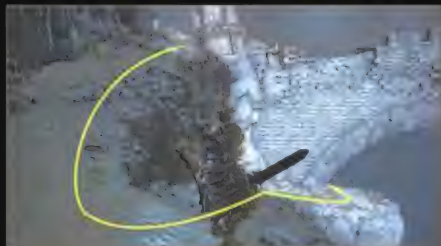






龙头大盾

来到图5-4所在场景后别急着过桥，从该路口旁边的下坡走到桥底，能在桥洞中拾取到该物品。



覆眼面具

过桥并进入公墓后，会遭到暗灵“呻吟骑士”的入侵。在公墓中找到并将之击杀后便可获得该物品。



邪眼戒指+3

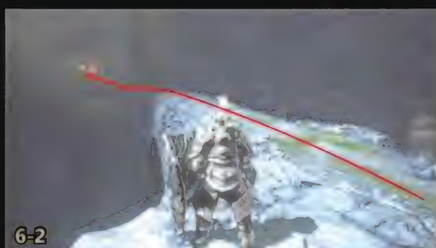
击败图5-7房间中的宝箱怪后获得该物品。



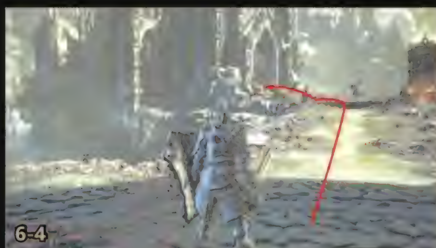
公墓—费莲诺尔教堂

路线指引


6-1


6-2


6-3


6-4

流程心得

1. 在图6-1场景中会再次遇见黑龙，可以选择无视并按照图6-2的路线继续前进。

2. 按照图6-3的蓝色路线乘上电梯，能打开“篝火·环状墙内部”的捷径。

3. 到达图6-4最后的费莲诺尔教堂时，会发现教堂的门是关着的，并会收到不准进入教堂的警告。无视警告并强行将大门打开进入内部后，将迎来教堂之枪的BOOS战。

重要物品

环印骑士成对大剑

来到图6-4所在场景后，击败其中的环印骑士，即可获得该物品。



仪式枪的碎片

图6-4所在场景中的圣枪石碑的背面。

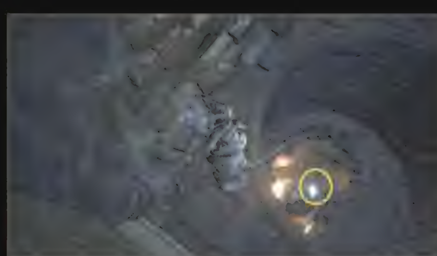


雷电箭

走过黑龙喷火的桥进入房间后，上行楼梯旁边的墙壁有一道隐藏门（具体位置见下图黄圈）。打破进入后正对的墙壁后面还有连续两道隐藏门。打破第三道隐藏门后即可拾取到该物品。



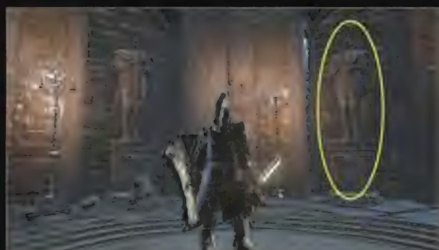
绿花戒指+3



乘坐图 6-3 场景中的捷径电梯，并跳进上升途中（进入电梯所朝方向为正）右侧的门。进门后往右拐进入有洞的房间，从该洞能跳到 6-3 场景中的葛温雕像上，从而拾取到相应道具。

费莲诺尔枪饰 & 古式便服 & 紫布腕套

前往拾取“绿花戒指 +3”必经有洞房间的另一端房间（能在房间的尸体上拾取到“余火”）。房间的四具骑士像中，有一具骑士像没有持剑，攻击该骑士像即可打开隐藏门。进门往下走会发现一架下行的梯子，跳过梯子口后能拾取到“费莲诺尔枪饰”；沿着梯子下行到底部的教堂房间内能拾取到“古式便服”和“紫布腕套”。



BOSS战 教堂之枪

招式分析

进入教堂内部开始战斗后，将会首先面对一名巨人法官。巨人法官只会用其双手在自身范围内砸地或者横扫，且血量也不多，将之击杀应该没什么难度。一段时间之后绘画使者和教堂之枪将会被先后召唤出来。这里特别注意，如果是处于联机模式下，被召唤出来的教堂之枪可能就是其他玩家。若对自己的 PVP 技术不是很自信，建议第一次挑战时选择离线模式来与 NPC 进行对决。



绘画使者在远处会使用教堂守护者薄刀不停地骚扰角色，靠近后会使用短剑连续攻击，在自身生命值较低时还会蹲下来使用奇迹进行回复。使用打刀和盾牌的教堂之枪不仅会使用打刀攻击，还会在持盾时进行盾反。召唤仪式枪、发射环绕在周身的追踪弹以及用弓射击使教堂之枪也具备了远程打击角色的能力。如果之前有将绘画使者击杀，当教堂之枪的生命值下降到一半时会再次召唤绘画使者。

打法推荐

开场之后迅速接近巨人法官，在注意其双手攻击的同时，尽快将之击杀掉。之后进入 1 对 2 的战斗。

建议优先击杀绘画使者，本身绘画使者的生命值就不高，再加之其还会使用奇迹进行自我回复，优先将其击杀能减轻不少压力。使用盾牌进行防御能挡下不少绘画使者的攻击。注意持续对绘画使者进行追击，不要让其使用出奇迹进行回复。在与绘画使者缠斗时多利用场景中的石柱来躲避教堂之枪的远程射击。

将绘画使者第一次击杀后转火教堂之枪。由于同为人型敌人，使用盾牌依然能防御下教堂之



枪的不少招式，包括环绕在其周身后射出的追踪弹。注意教堂之枪在一番咏唱之后会在地面召唤出一列仪式枪，通过走位能够较轻松地躲开。当教堂之枪使用盾牌进行防御时，不要贸然地对其发动攻击，这会遭到教堂之枪的盾反以及正面处决。而在看到教堂之枪做出拔刀蓄力动作时，可主动靠近并通过攻击打断他的拔刀。总之，合理使用盾牌并灵活走位，这场 BOSS 战并不难。

获胜之后获得“**楔形石原盘**”和“**费莲诺尔枪饰**”。

BOSS战 奴隶骑士盖尔

击败教堂之枪后往教堂深处走，点燃“篝火·费莲诺尔教堂”，再乘坐电梯来到教堂上方，上楼梯推开门并“触碰被拥抱的壳”后角色将会被传送至一片荒芜的场所。点燃“篝火·费莲诺尔寝房”后往外走，便能遇到 BOSS 奴隶骑士盖尔

招式分析

本场 BOSS 战分为三个阶段，BOSS 生命值每削减掉总量的 1/3，便会进行下一阶段。

在一阶段时，BOSS 只会使用手中的大剑进行攻击。除了普通的挥击和跳劈外，还会使用周身伴有红色残影的冲刺攻击，被这招命中后角色将会被 BOSS 抓住，之后被击飞。BOSS 一声咆哮之后的五连斩同样威力不俗，如果没有防御住或翻



滚开的话，一般都会被一套带走。

二阶段时 BOSS 的招式变得丰富，普通的斩击和挥击都会附带头巾造成的二次魔法伤害。此外还会使用弩箭和白教光环进行远距离的攻击。第三阶段一开始时 BOSS 会在原地蓄力，之后会有大量红魂从其身体中迸发而出。第三阶段 BOSS 的不少连段都发生了的变化，连段中的招式比二阶段更多，且在发动部分连段时还会在周身范围召唤出红魂和雷击。

打法推荐

手持大盾防御并配合翻滚，能使这场 BOSS 战容易不少。

在一阶段时，除了 BOSS 的抓技和五连斩，其他所有的招式都能通过大盾防御下来。并且 BOSS 在进行攻击后都会出现短暂硬直，防御下 BOSS 的招式后可立即挥动武器砍一刀。伴有红色残影的冲刺攻击由于是抓技，只能通过走位或翻滚进行躲避，一般看见 BOSS 发动该招式后立即朝右侧持续走动便能躲开。BOSS 在一声咆哮后的五连斩不要全部硬抗，最后一下的跳跃下刺可以通过翻滚进行躲避。如果对 BOSS 一阶段招式熟悉并把握好盾防的时机，基本能够做到无伤。

进入二阶段，除了通过大盾防御外还需要通过翻滚来躲避掉 BOSS 的部分招式。BOSS 蓄力

后的大回旋斩需要通过翻滚躲开，硬抗的话可能会直接将精力耗光。正面的下劈斩虽然容易防御，但要注意下劈之后还会上撩。白教光环可以直接持盾顶住，但需注意一段时间后光环还会返回到BOSS身边。多使用"二人转"与BOSS周旋，能直接躲开BOSS不少正面劈击。

三阶段由于BOSS不少攻击都会附带红魂和雷击，因此需多使用翻滚离开伤害范围。注意BOSS在此阶段的连段和之前有变化，务必等到一套连段结束后再上前攻击。总之，到第三阶段时需要更加谨慎，胜利就在前方。

胜利之后获得"**奴隶骑士盖尔的灵魂**"和"**黑暗灵魂之血**"，并可以点燃"篝火·奴隶骑士盖尔"



支线任务

游魂拉普

1. 在取得"释放恢复"的路上会第一次遇到NPC拉普，与之多次进行对话直到对话重复；
2. 在"篝火·堆土塔残骸"旁会第二次遇到拉普。如果你还没有拿到该区域深处的"楔形石原盘"，在多次死亡后将能从他这里直接获得；如果你已经拿到了，与之对话会获得"杰克的酒"；
3. 在"篝火·环状墙内部"旁的阳台里，会第三次遇到拉普，与之对话再次获得"杰克的酒"；
4. 在取得"贪婪金蛇戒指+3"的房间中将第四次遇到拉普，与之对话会发现他还没有找到解咒石碑的位置；
5. 前往解咒石碑所在位置，其位于拾取到"龙头盾"所在平台的另一侧；
6. 回到第四次遇到拉普的地点，与之对话并"告知解咒石碑所在的位置"；
7. 来到图5-5所在场景并进入下图黄圈的房间中，与拉普对话后出来发生动画。之后再次回到黄圈中的房间 能在门口拾取到"**王者遗骨**"和"**拉普套装**"。在篝火处燃烧"王者遗骨"将能可传送至"不死竞技"。



击杀吞噬黑暗的米狄尔

1. 在取得"费莲诺尔圣铃"的同时会接到击杀黑龙的任务；
2. 在图6-1所在场景中将黑龙的生命值耗尽，黑龙会掉入悬崖下；
3. 从拾取"古式便服"和"紫布腕套"所在教堂房间内的洞口跳下去，便可正式挑战吞噬黑暗的米狄尔；
4. 战胜后回到接任务的NPC的门前再次对话将获得"楔形石原盘"。
5. 装备上战胜黑龙后获得的"教堂之枪"誓约，在联机时便会被系统拉入教堂内，成为其他玩家所面对的教堂之枪BOSS。
6. 通过在图6-4中的圣枪石碑前进行祈祷，并"献上费莲诺尔枪饰"能提升誓约等级，1级时将获得被动回血的"**嫩芽泪滴石**"，3级时将获得"仪式枪的碎片"加强版的"**圣枪的碎片**"。相关道具均只能在联机作为BOSS时进行使用。

◆如果没有击杀吞噬黑暗的米狄尔，并在费莲诺尔寝房中触碰了被拥抱的壳，再回到发布任务NPC的门前会发现无法进行对话了。在荒芜场景中击败盖尔后往回走，能在一岔路尽头发现一环形荒废建筑，进入其中后"费莲诺尔的骑士"希拉便会作为敌人出现，将之击败后可以获得"**狂王磔枪**"与"**楔形石原盘**"。之后回到之前与她对话的那间教堂，会发现门已经开了，进入其中将能拾取到"**希拉套装**"。

BOSS战

吞噬黑暗的米狄尔

招式分析

对于不少玩家来说，吞噬黑暗的米狄尔也许就是本作最强力的BOSS。该BOSS的强力并非是体现在其招式或阶段有多么丰富，而就只是单纯意义上的数值层面上的强罢了。

BOSS虽然只有两个阶段且招式也没多少，但无论是攻击力还是防御力亦或者生命值都相当之高，在高周目时几乎任何招式都能秒杀角色。再加上BOSS的体型巨大，使得招式的范围也相当之广。如果是近战角色，锁定并靠近BOSS时还可能会出现视角混乱的问题。

除了常见的龙车、爪击、喷火外，BOSS威力最大的一招莫过于苍白火焰的扫射。不仅苍白火焰本身会造成巨额伤害，扫射后地面的二次爆炸同样会造成巨额伤害。在半血后进入二阶段时，该招式的范围和作用时间将进一步提升，绝对是BOSS的最强杀招。此外，BOSS在进入二阶段时还会在蓄力之后对周身范围造成爆炸伤害，而被大量灵魂追踪射击致死的余灰更是不计其数。

如果你打算使用近战的方式与这名BOSS硬磕到底，那么"熟悉招式，灵活走位，抓住时机，不要贪刀"便是获得最终胜利的16字箴言。

打法推荐

这里推荐一套弓箭流的打法，在熟练之后能相对轻松地战胜BOSS。

首先在战前做好充足的准备。准备好一把大弓和一把弓，并尽量将两把弓都强化都满级。再备好尽可能多的箭矢，大弓的箭矢不用太多，但另一把普通弓的箭矢一定要充足。注意选取造成物理伤害的箭矢，攻击力越高越好。在保证能顺利翻滚的前提下选取防御力高的护甲来装备，必须得保证能抗下一发BOSS苍白火焰的扫射。其次来到迎战BOSS的教堂房间内，捏一个余火进入薪王状态，并召唤出灵体"费莲诺尔的骑士"希拉。最后再备份一下存档，战前工作便准备得差不多了。

跳进洞口开始BOSS战，BOSS一开始固定会在喷火的同时向角色发动龙车，通过迎面翻滚来躲开。龙车后BOSS会出现短暂硬直，此时可以选择拉大弓朝BOSS头部射一箭。与BOSS的战斗正式开始，在灵体希拉死亡前或大弓的箭矢射完之前，均选择使用大弓远处射击BOSS。注意掌握好射击的距离以及时机，在BOSS锁定希拉进行攻击时正是绝佳的射击机会。另外，BOSS在往地面喷火并两连苍白火焰扫射时也是不错的射击机会，但一定要注意此时的站位，选择BOSS的侧面并与BOSS保持一定的距离能保证火焰扫射不会波及自己。尽量保证每一发箭矢都打中BOSS，能打中作为弱点的头部更好，这能为二阶段的战斗减轻不少压力。在射击的角度上也尽量选取BOSS的正面或背面，在侧面射击时可能会由于箭矢飞行的延迟而射偏。

当希拉死亡或大弓箭矢耗尽时便需要拿出另一把普通的弓继续射击了。普通弓的威力虽然不及大弓高，但强在射速快且能够进行翻滚射击，在BOSS将目标锁定在角色身上时，使用普通弓的效果更好。在没有希拉吸引火力时，便需要进行灵活的走位并选取良好的射击时机了。BOSS普通龙车之后以及多段爪击结束之后都是不错的射击时机。一定要小心二阶段的各种新招式，特别是威力加强后的苍白火焰扫射。如果能在BOSS扫射前跑到其身边，那么将能完美躲开扫射并创造出绝佳的射击时机；如果与BOSS距离较远，便通过翻滚进行躲避吧，特别注意最后的直线扫射；如果实在躲不开最后的直线扫射便硬抗吧，之后通过原素瓶迅速将生命值补充回来。

总之，推荐的这套打法虽然保险但同样需要一些技术和运气。获胜之后获得"**教堂之枪**"和"**吞噬黑暗的米狄尔的灵魂**"，并能够点燃"篝火·吞噬黑暗的米狄尔"。

文 昴星团、乌冬 美编 咕噜



本文对应游戏版本：1.10
G级解禁时间：25小时

怪物猎人 ××		Capcom	3DS
モンスタ・ハンタ・ダブルクロス		动作角色扮演	日版
2017年3月18日	本地1人、局域网1～4人、互联网1～4人	无对应周边	
售价为：6264日元			

上次我们已经给各位猎人们介绍了新系统、新风格和村任务新加怪物的打法，这次就针对还没介绍的猫猎人、随从猫、集会所的G级部分和新的二名怪物进行补充，希望能对在为G级解禁后奋斗的猎人有所帮助。

随从猫 & 猫猎人

新支援倾向——兽化

兽化支援倾向的随从猫具有特色支援行动“ビースト变化の技”和“强化咆哮の技”。兽化后的R键改为后翻回避，X键攻击改为猫爪连段，A键攻击改为猫爪突击，愤怒时不仅能任意动作接后翻回避，还能按X+A键使出攻击频率超高的兽化乱抓。X键连段最后的动作“爪终结”也可以在猫抓突击后派生迅速使出，能为自己施加BUFF，BUFF共有3个阶段，强化第三阶段时，在爪终结之后还会继续使出具有乘骑判定的“烈·爪终结”。兽化只需要2格支援槽，然而兽化的时间内要积累2格支援槽实在是非常简单，可以说兽化几乎不会间断。爪终结的攻击方向根据滑竿的推向决定，与猫猎人此时面对的方向无关，可以放心使用。

兽化阶段和BUFF

阶段	效果
1	猫饭效果“ネコのふんばり术”+“ネコの受け身术”，不受部分咆哮和风压影响
2	会心率上升
3	发动SP状态（支援槽消耗量减少），爪终结之后可派生烈·爪终结

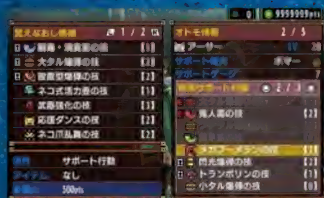
与支援倾向相关的新动作

根据支援倾向，猫猎人也能使出猎人风格内的特殊动作，如跳跃回避、瞬间回避、瞬间防御等等，下面给出具体对应的内容，括号内为使用条件或效果说明。

特殊行动	对应倾向
跳跃回避	领袖型（オトモ鼓舞状态）、战斗型（愤怒状态）
瞬间防御	防御型
瞬间回避	爆弹型（触发的同时丢出爆弹并滚动）
三连回旋镖	辅助型、收集型、回复型
连续回复笛	回复型（笛系技能后无消耗接一次回复笛）

支援行动和技能的更改

在随从猫道场的修行一项中追加了项目“サポート·スキル变更”，在这里可以让随从猫花费1回合更改它的支援行动或技能，培养出最强的随从猫。更改次数不限，但每次只能更改一项，更改结果只会从上屏左侧的候补列表（覚えなおし候补）里随机选一。



新支援行动 & 新技能一览

支援行动

名称	种类	消费量	效果说明
ビースト变化の技	近战	2	在一定时间内变身为近战特化的兽化形态
强化咆哮の技	近战	1	向周围的同伴传播部分有利BUFF和气绝无效BUFF
地中まっしぐらの技	近战	1	潜入地底高速移动后再往地面突击，潜行中也能使用
铁·转がしニャンの技	近战	1	踩上铁球进行移动，铁球有攻击判定
设置型炮台の技	远程	2	在原地生成炮台把自己发射出去，炮台经过一定时间后可以再次使用
ネコ式回复壶の技	回复	1	在原地设置让周围同伴的体力徐徐回复的壶，对潜行中的单位也有效果
ネコ式广域笛の技	回复	1	赋予猎人广域化效果，强化随从猫的吹笛行动
キンダンドングリの技	回复	0	减少复活橡果，增加体力和支援槽
SP笛の技	支援	2	令同区的同伴进入SP状态
モドリ玉の技	支援	3	回到营地
应援ダンスの技	支援	2	原地跳舞，降低同区猎人的耐力、猫猎人的支援槽减少量

技能

名称	记忆数	说明
ネコ加护の术	2	一定几率减少所受的伤害
怒り延长の术	2	延长愤怒状态的时间
超会心之术	4	增加会心攻击的伤害
回复速度+の术	2	增加体力红色部分的回复速度
爆弹爆破追加の术	2	爆弹系的支援行动附加爆破属性
回避上手の术	2	回避时的无敌时间延长，可连续使出回避行动的次数增加（随从猫可使出回避动作）
转がり转がり上手の术	2	延长“ローリング”、“转がしニャン”系支援行动的效果时间
潜り上手の术	1	下潜速度减少，潜行时的移动速度增加

集会所 新追加怪物

集会所追加怪物中包含了新的6个二名怪物，右边给出这些二名怪物任务的解放条件，具体打法参见后文。

怪物名称	解锁任务
胧影夜鸟	トレジイの依赖4：G★2任务“遗群岭のトレジャー！米の卷”
铠裂镰蟹	ヘルブラザ-ズ・赤鬼の依赖3：G★2任务“镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！”
天眼泡狐龙	G★3任务“骑士と密林の梦”
青电主电龙	G★3任务“ハロ-遗群岭！”
银岭巨兽	G★3任务“冰海のすばらしい冰”
鏖魔角龙	完成上述二名怪物的G1任务

老山龙

弱点部位： 腹部　**弱点属性：** 龙、火　**可破坏部位：** 角、头、双肩、背



主要招式

吼叫：仰起头高声吼叫。
侧撞：只会对着有炮台的地方使用，使用前身体会靠到一边（腹下能观察到身体扭曲），在1区侧撞时场地周围还会落下岩石。
直立侧撞：对城墙专用的招式。
撕咬：站起来才会使用的招式，用于攻击2区桥上的猎人。

狩猎要点

以往作品中登场的巨型怪物，与其作战的场地和打法与过往不同，变得更加便利。老山龙平时就只会往前走，偶尔站起来双腿行走，基本不会针对猎人攻击。1区里老山龙所受到的伤害有上限，剩余的部分只能在2区解决，只要它不进攻1区的城墙即可放行，穷追猛打也没有什么作用。

猎人可利用移动炮台战斗，炮台上共有3个按钮，由左到右的功能依次为左移、发射、右移，该地图中可一次搬运3颗炮弹，只要反复3次能填满，而且每次发射若全部命中即可给予老山龙不小的伤害，基本每9发炮弹就能令其硬直一次，多人模式下可多多利用，别忘了让进行发射的玩家装备“砲术王”技能，实测3人全程搬运炮弹也可以将其击杀。若想用近战对付老山龙，那么就要注意它受到硬直时下垂的腹部和从站立模式恢复到爬行模式的下压动作，被压到也会有不小的伤害。老山龙极具威胁的招式就是侧撞，这招全身都有攻击判定，伤害非常高，在1区作战时可以看道路两边的炮台位置判断它使用这招的时机。补给箱的“高密度灭龙炭”只能在1区的城墙上使用，炮弹下落的地点在城墙前由黑色痕迹标记，要对准再发射，可使用城墙周围的高台和地面上的炮台和固定式拘束弹牵制它的行动。

在2区时，当老山龙经过场地中间的吊桥，猎人可以从桥上跳到它的背上，从而剥取素材、设置巨龙爆弹。城墙上还有击龙枪，供老山龙站起准备直立侧撞时使用，不仅能造成极大的伤害，还能阻止它侧撞，同时还会改变战斗的BGM。

铠裂镰蟹

弱点部位： 头　**弱点属性：** 雷、冰　**可破坏部位：** 双爪、背壳



主要招式

侧抓：对自身左侧或右侧的目标挥舞爪子。威力一般，不会打断刚体。
回旋抓：双爪放平后原地旋转一圈，爪子带攻击判定，伤害较大。
扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害极大。
挺进：快速移动后，双爪高举后笔直向前走。身体正面有攻击判定，伤害较高。
体液喷射：普通状态才会使用的招式，有两种攻击模式，被打中后都会陷入水属性异常状态。一种是直接往正后方直线射出体液，几乎没有准备动作，另一种是有较长时间的准备动作，然后跳起改变朝向再射出体液。
起跳重压：和盾蟹一样的起跳重压动作。
体液扫射：普通状态才会使用的招式。往正后方直线射出体液，然后往左或右原地扫射180度，被打中后陷入水属性异常状态。这招的准备动作较长，铠裂镰蟹会有个向后看的动作。
磨刃：铠裂状态才会使用的招式。把爪子放到背后的头壳内研磨，是进攻的好时机。
纵劈：铠裂状态才会使用的招式。把两爪举到头顶研磨，然后跳向目标使出纵劈。
铠刃回旋：铠裂状态才会使用的招式，类似斩龙的回旋斩。使出前有和磨刃一样的准备动作，而且会一直面对目标，但维持时间较长，给猎人提供了回避的机会。被命中后会陷入裂伤和防御力DOWN的状态。

狩猎要点

铠裂镰蟹分为两种状态，行动模式各不相同。愤怒前为普通镰蟹的铠龙头壳版，愤怒后会先钻地变为铠裂状态，除了镰蟹愤怒时惯有的双爪开刃外，背壳还会换成斩龙头壳。普通模式的行动与一般镰蟹不同，没有了普通镰蟹的飘忽走位，攻击速度也慢了很多，取而代之的是频繁的体液喷射。变为铠裂状态后的铠裂镰蟹只会使用近战，行动速度虽然还是很慢，但攻击力很高，招式还附带裂伤状态。总而言之，铠裂镰蟹比普通镰蟹的速度慢，但攻击力更高，不过在武士道、勇气、空战风格流行的今天，无论是哪种状态的它都不足为惧。

天眼泡狐龙

弱点部位：头　**弱点属性：**雷、龙
可破坏部位：头（2段）、左前爪、右前爪、背鳍、尾（2段）



主要招式

泡沫之息：对爪、背鳍或尾巴附加带有泡沫效果的气息，附有泡沫之息的部位会变成红色。
撕咬：往前方使出撕咬，有时连续撕咬两次。
三连泡泡：跳到空中，往前广角放出三个泡泡。天眼状态下泡泡由水属性转为火属性，并具备火属性异常状态，对远处的目标时还有几率接喷水或平时不会直接使出的漂移拍尾。
连续泡泡：连续往前方吐出两组泡泡，第一组为广角三向的三个小泡泡，第二组为往自身左右前方吐出的两个大泡泡。远离可降低回避难度。天眼状态下泡泡依次向前、左右前方放出，而且泡泡由水属性转为火属性，并具备火属性异常状态。
甩尾：侧着身子，然后原地回转扫尾，普通状态下会同时放出三个泡泡。扫尾时自身有可能往前方或后方进行位移。
扫尾：缩起身子，然后对着目标后空翻并扫尾。攻速较慢，每次攻击都会修正攻击位置，天眼状态下会连续使用两次。
拍尾：压低身体，同时在身边出现小泡泡，再跳至空对目标使出前滚翻拍尾，横向回避即可避开。
泡沫之舞：普通状态下才会使用。直立身体往地上看，然后原地旋转一圈，在身边产生多个绕身回旋并逐渐往外散去的泡泡。
扑杀：直起身子蓄力，再把身体往前方扑去，同时往前方放出三个泡泡。天眼状态下不会产生泡泡，而且在使用之后有几率转身立即使用第二次。
压杀：普通状态下才会使用。直立身体再往前滑行一小段距离，同时在周围产生三个泡泡。
喷水：弯曲身子后对目标喷出细水柱。
喷水扫射：蜷缩身子后从其左往右用水柱扫射。
天璇龙狐转：普通状态下才会使用。先使用后跳泡泡，然后原地甩出三个广角三向的泡泡，最后跳到高空冲向目标并在原地做回转漂移，之后会做出威吓动作。泡狐龙伤害最高的招式，因为招式太长，而且最后的落点位置补正不强，所以很容易就能走出攻击范围。
天眼地月转：天眼状态下才会使用。有类似压杀的准备动作，但全身周围有小泡泡特效，之后旋转两圈并往前滑行一段距离。

狩猎要点

天眼泡狐龙分为普通状态和天眼状态，招式与原种一样多而华丽，与其初次切磋未免会手忙脚乱，熟悉招式之后，用武士道风格或勇气风格便能轻松应对。普通模式下，它与原种相比缺少了类似冲刺滑行、漂移拍尾这种有长距离位移的招式，进攻时反而以带有泡泡的招式为主，一旦有单位陷入了泡沫状态，它便会转化成天眼状态。天眼状态下，天眼泡狐龙的大多招式不再带有泡泡，但行动更加灵敏、攻击欲望更强，还会吐出带有火属性的泡泡，战斗难度有所提升。天眼状态会一直持续到我方无人处于泡沫状态，所以最好不要使用泡狐龙套装与其作战。

银岭巨兽

弱点部位：头、鼻　**弱点属性：**火、雷
可破坏部位：头、鼻、四只脚、雪甲

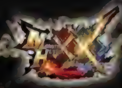


主要招式

装备雪甲：四脚没有雪甲覆盖时才会使用。把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后把冰雪喷到自己身上，此时在其身边会陷入雪人状态。
吹雪：把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后喷往前方并扫射，被命中会陷入冰属性异常状态。
扫雪：一边前进，一边用鼻子往两侧扫雪，被命中会陷入雪人状态。
喷射雪球：把鼻子伸到地面吸取冰雪后射出雪球，被雪球直击会陷入雪人状态。
甩雪球：从地底吸出雪球然后左右扫动，最后会把雪球甩向附近的目标。
降雪：从地底吸出一个大雪球往目标位置丢出，大雪球在半空中会分散为3个小雪球砸落，附带冰属性异常状态。
头顶：甩两次头，然后把头埋在地上往前方推雪，被雪块砸中会陷入雪人状态。只要不站在其正前方即可。
横扫：甩一下头，然后以自身为圆心，用鼻子进行半圆轨迹的横扫。
叩击：用鼻子砸向前方。叩击前，右前脚会抬高。
吸取：用鼻子把面前的敌人吸到自己前方。
跺脚：跺一下前脚，脚上的雪甲会往周围溅射。
转身重压：抬起上半身，对准目标后压下，身体前方有地震判定。
超重压：高高抬起上半身，对准目标后压下。如果前脚有雪甲的情况下，前脚的雪甲会往周围溅射，附带冰属性异常状态。
超重压＋跺脚：超重压后不断跺脚，四脚的雪甲会带冰属性异常状态四处飞溅，使用后四脚的雪甲全部消失。
拘束攻击：使用前鼻子会往左侧吸气，然后把鼻子从右往左横扫。
破冰：用头在地上铲雪突进，同时溅出雪球，最后仰起头的动作会铲起一个飞向目标位置的大雪球，被雪球砸中会陷入冰属性异常状态。这招使用前有较长的准备动作。

狩猎要点

银岭巨兽招式就是在巨兽的基础上追加几个带有雪球的高威力招式，背后依旧是大部分招式的死角。使用远程武器的猎人要在瞄准其头部弱点时注意它的一切招式，稍有不慎就会猫车。和巨兽一样推荐使用近战武器配合空战风格，战斗前最好提升防具的防御力，套路就是乘骑＋破脚→打头的循环，在其背后输出时要注意装备雪甲的前置动作，以免变成雪人失去输出机会。



青电主电龙

弱点部位：头　**弱点属性：**冰
可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

电球吐息：分为单发型和三发型，单发型一般还会带两个电柱，成三叉型前进，三发型的发射顺序为其右、中、左。
闪电刃：用头冠放出巨刃状闪电向前方目标砍去，范围为前方直线。
翼爪横扫：使用前会先抬起翅膀，然后对前方目标横扫，有单发和两连发两种。
翼爪拍击：用两边的翼爪依次拍向前方目标，注意有时拍了一次后会接翼爪横扫或闪电刃。
地上突进：地上的直线型突进，突进速度很快，使用前会有一个双翼放低的准备动作。
尾巴拍击：针对斜后方目标的招式，拍击后尾巴尖端还会放出直线的电流，中了的话会被麻痹。有时会甩了一次尾后马上接这招。
空对地突进：空中才会使用的招式，突然提升高度向目标俯冲，着地后还会保持突进状态前进一段距离。
空中压杀：空中专用招式，利用整个身体压向目标，判定很大，不过攻击距离不远，躲开后可反击。
空中尾刺攻击：较少单发，一般在空中放了电柱和电球后马上接近目标使用，中了的话会被麻痹效果。
空中放电：在空中将尾刺插入地面，然后以尾刺为中心进行放电，尾刺插入时带麻痹，如果被麻痹基本也就会被放电打中。
吸引型电球：放出一个会将猎人吸过去的电球，接着一般会接空对地突进或空中压杀。



狩猎要点

青电主电龙的连携招式很多，如翼爪拍击之后有可能后跳接翼爪横扫或闪电刃，要确认好招式来应对，特别是高攻击力的闪电刃，中了的话非死即伤。空中的花式也不少，有电柱之后接尾刺攻击，还有吸引型电球后接空对地突进或空中压杀，同样是要等其招式出完后才可反击。可破坏部位里，头和翼平时都比较容易打到，基本不用刻意去破；背由于比较高，可以借助乘骑，没有的话就在其倒地或中落穴时来打；尾巴同样趁在其倒地时来破，或是使用尾巴拍击时砍上两刀。

阁螳螂

弱点部位：头　**弱点属性：**雷、水
可破坏部位：头、双爪、背壳、机甲背部障碍物、网

主要招式

夹击：对前方挥舞双爪夹击。
散发体味：本体和机甲都会使用。原地散发体味，带有防御力DOWN效果。
粘网：对目标射出带有束缚状态的粘网。
砸：三个形态均会使用的高威力招式，把背上的物品砸向目标，然后再拉动金丝回收，回收时物品有攻击判定。
击龙枪发射：第二形态才会使用的招式。从地底召唤击龙枪设置在身边，瞄准远处的目标再快速射出。
连线：第三形态才会使用的招式。在场地内设置多根金丝，猎人碰到会陷入束缚状态。
滚动车轮：第三形态才会使用的招式。令背上的车轮滚动并带动自己在场地内行走，最终会回到原地附近。
旋转大车轮：第三形态才会使用的招式。把背上的物品丢到身边，然后操纵金丝令其围绕自己旋转一圈再回收，也可能不回收直接把物品砸出。
击龙枪回旋：第三形态才会使用的招式。从地底拉出三根击龙枪围绕自己旋转并扩散，在拉出击龙枪的时候受到一定的伤害即可破解。
击龙枪齐射：第三形态才会使用的招式。从地底拉出多个击龙枪丢向较远的目标，对近身单位无效。
粘液喷射：机甲状态才会使用的招式。从机甲内往下持续射出粘液，再分为3条往目标所在处扩散，距离其越近越难回避。
脚踏冲击波：机甲状态才会使用的招式。抬起前脚对准目标踩下，同时在脚边扬起沙尘，随后沙尘所经位置会产生直线冲击波。
脚趾冲击波：机甲状态才会使用的招式。前脚脚趾抬起后原地拍下，往前方产生冲击波。



狩猎要点

本作的G级解禁怪物，与它作战的次序为第一形态（钢柱）→机甲→第二形态（击龙枪）→机甲→第三形态（车轮），括号内为每个形态所使用的废墟设施。

阁螳螂本身的战斗能力不强，给猎人造成极大伤害的主要是它背上的废墟设施，一旦猎人陷入了束缚状态，那么它就会优先过来把背上的物品砸向猎人，防御力低的猎人会惨遭秒杀，所以最好带够消散剂。它的本体可乘骑，也会中各种异常状态，不妨使用空战风格乘骑或异常状态辅助输出。当阁螳螂本体遭受一定伤害后，就会拖出隐藏在废墟地底下的巨型机甲与猎人战斗。猎人只要对机甲前脚裹有金丝的脚趾造成一定伤害、或等其使用脚踏令前脚陷进地面，即可从前脚侧面爬上机甲，爬上机甲后拆除挡路的障碍物，破坏机甲背上的金色虫茧，就能给机甲造成极大的硬直，这时可以从它的口部进入找破坏核心虫茧，进入阁螳螂的下一形态。与阁螳螂作战时，经常能在地上、机甲上看到大量掉落物，拾取时一定要小心，否则很容易被阁螳螂偷袭猫车。与机甲战斗时，场地角落会出现支援道具，使用城墙边的击龙枪或单发拘束弹（推荐）能直接让机甲的前脚陷入地底，提供爬上去的机会，支援道具在机甲被破坏时消失。机甲的背部、口部均能采掘2次，很容易挖出风化的护符（风化したお守り），想挖出极品护石的玩家别忘了带上铁镐。

鏖魔角龙

弱点部位：尾（切断、弹）、腹部（打击）　**弱点属性：**冰
可破坏部位：角（2段）、背、尾



主要招式

钻地：和角龙一样的招式，之后会从地底发动起上攻击攻击目标。狂暴走状态后会使用突进→跳起钻地→起上攻击→落地爆炸的Combo。
挑飞：和角龙一样的招式。
侧撞：和角龙一样的招式。
摆尾：和角龙一样的招式。
吼叫：常用招式之一，吼叫后有时会马上接突进，如果被吼住的话基本也躲不过后续的突进。用完这招后会有较大的空隙，可趁这时追击。
突进：和角龙一样的直线型突进，注意鏖魔角龙经常突进完第一次后会180度转向突进第二次。狂暴走状态会转向多次，并且最后引发蒸汽爆炸。
飞石：用尾巴敲击地面震出3个抛物线的石头，根据地上的影子回避石头的落点即可，另外尾巴敲击地面时也有攻击判定。
头槌：针对前方近距离目标的招式，用角从上往下往目标所在位置插去，一般会连续使用两次，注意有时突进后马上接这招。

狩猎要点

比起一般角龙，鏖魔角龙更喜欢吼叫，而且还会吼叫后接突进，推荐使用武士道或勇气风格来打，可以用瞬间动作和持续纳刀来防范吼叫，当然最好是能发动技能“高级耳栓”，这样就后顾无忧了。音爆弹和闪光玉的Combo对鏖魔角龙也有效，发怒和狂暴走后由于招式的连贯性增强，如果找不到攻击机会不妨使用陷阱来牵制，使用落穴的话，当它挣脱陷阱腾空时可以用闪光玉将其闪落地，这样又是一次不错的攻击机会，另外当它使用有蒸汽爆炸的招式后也有较大的空隙。

可破坏部位和角龙无异，不同的是鏖魔角龙的角和尾巴一样，被破坏后碎片会掉落到场地上，可进行剥取。

混沌黑蚀龙

弱点部位：头　**弱点属性：**火、龙
可破坏部位：触角、翼、翼脚、尾

普通状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进，没有准备动作，站在它正面时要小心。
突进噬咬：类似突进的短距离版本，有一个明显的后撤动作，同样是往其侧面回避。
双翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，只有翼脚周围有伤害判定，远离或钻到它身体下方都比较安全。
吐息：分为三发型、横扫型和爆炸型三个版本。三发型的发射顺序为其左、右、中，注意有时吐息会反弹回来；横扫的范围为其前方近距离，远离可回避，注意它有时会转身后马上接横扫吐息，追击时要注意；爆炸型为前方直线，横向回避即可。
后跳吐息：主要针对其身体下方目标的招式，后跳的同时吐息，吐息落地后会爆发。
空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避，狂龙化状态这招落地后会马上反方向突进。

狩猎要点

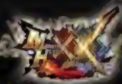
混沌黑蚀龙是处于蜕皮阶段即将变成天回龙的黑蚀龙，除了有黑蚀龙的招式外，还兼备了天回龙的招式，同样它针对身体下方的招式很少，近战武器粘在它身体下方比较好打，集中攻击前脚或后脚令其倒地，然后再攻击头部弱点。远程武器则只要注意好吐息和突进，并利用它招式后的空隙射击头部弱点。可破坏部位里注意触角有两支，其中一支平时可以打到，另外一支平时是收起来的，只有等其狂龙化后才会伸出，需要在此时进行攻击。

混沌黑蚀龙的部分攻击带有狂龙病毒，中了这些攻击猎人就会感染狂龙病毒，此时角色名字下方会出现一条慢慢增长的紫色槽，槽满了狂龙症就会发作，导致角色会失去自然回复能力，也就是血槽不会出现红血的部分。对付病毒的方法为攻击怪物，造成一定程度的伤害后就能克服病毒，同时得到提升会心率的BUFF。

狂龙化状态主要招式

突进：同普通状态。
吐息：除了普通状态的三种外，还增加了一种抛物线型的吐息，吐息落地后会分散成三个朝目标接近，可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹。另外爆炸型增强为先吐完一次横向的后马上接一次竖向的。
翼脚横扫：针对侧面目标的招式。
单翼脚压杀：分为单发和2连两种，单发必定是右翼脚，2连则是先左后右，来不及远离的话，看准举起的翼脚，往该翼脚的后方移动也可以躲过，2连的单翼脚压杀后一般会接双翼脚压杀。
翼脚突进：使用翼脚一左一右进行突进，需往其左侧回避。
拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。





临界碎龙

弱点部位：头、尾（弹） **弱点属性：**水
可破坏部位：角、前爪、尾



主要招式

瞬间转向：特殊移动技能，利用前爪做速度极快的弧形移动，绕到猎人的视野外后再接其他的攻击。
前爪横殴：单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，远离躲避后可反击。
前爪砸地：主要招式之一，注意如果此时前爪的黏菌爆炸会使攻击范围增加。
甩尾：顺时针的两次甩尾，有时会甩一下后会马上接地面爆破（直线型）。
突进：边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。
黏菌补充：通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机。
跳跃压杀：针对远距离目标的招式，一般在远处补充完黏菌后就会使用，直接从远处跳过来压杀，除了横向移动回避外，和它拉近距离也是一个方法，可令它跳过头。
地面爆破（范围型）：将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点。
头槌：从上往下用头砸向目标，头插入的地方会留下一大滩黏菌。
地面爆破（直线型）：将头插入地里向前方掀起爆风，发怒后一般会接连使用2次，横向移动回避。

狩猎要点

临界碎龙可以看作是碎龙的加大版，招式基本相同，会用双爪做出类似拳击式的攻击，并且由于体型大，攻击范围也比碎龙要广。临界碎龙的黏菌一开始就是黄色，落地后很快就会爆炸，而且最麻烦是攻击它身上带有黏菌的部分时，也会激活黏菌导致爆炸，对于需要贴身的近战武器来说非常麻烦，因此推进用远程武器来打，临界碎龙的速度很慢，只要摸清楚了它的攻击方式，利用它招式后的空隙进行反击即可。

可破坏部位里，由于头部和前爪都属于有黏菌的部分，最好交给远程武器来破，尾巴只有尖端的部位有黏菌，砍中间部分不会爆炸。

黑龙

弱点部位：头 **弱点属性：**龙
可破坏部位：角（2段）、眼、翼、胸

红黑龙

弱点部位：头 **弱点属性：**龙
可破坏部位：角（2段）、眼、翼、胸

祖龙

弱点部位：头 **弱点属性：**龙
可破坏部位：角（2段）、眼、翼、胸

狩猎要点

三条龙的招式有一定相似之处，近战主要保持在它的脚后跟处进行输出，黑龙只需注意的招式只有扫尾和下压，红黑和祖龙则分别还要留意陨石和落雷。黑龙和祖龙的战斗场地有不少设施可以利用，如果是联机的话，可以分工合作，让一些猎人专门使用设施攻击，能使狩猎更有效率。

击龙枪：攻击力不低而且每隔一段时间就可使用，最好尽快将黑龙/祖龙引到高台后使用，争取多使用几次，按钮在高台上方。

大炮：位于东侧，旁边就可采集到炮弹，不过由于是定点攻击，需要队友先诱导黑龙/祖龙进入射击范围才打得到。

强弩：位于地图西侧，バリスタ弹可以在地图西南角采集到，一旁的绳子还可采集到单发型的拘束弹，用来暂时限制住黑龙/祖龙的行动，这时可集中攻击头部争取破头。

红黑龙的的战斗场地在溶岩岛，不但没有战斗设施外，还得带上冷饮对抗炎热，以及小心熔岩地形和不时喷出的岩浆。

主要招式

火球/电球：除了针对正前方目标的火球外，还有瞄准型火球，发射前头会瞄准目标，两种都是横向加速移动躲开。祖龙版为电球。
后跳俯冲：红黑龙的专用招式，后跳后马上接俯冲，虽然近身的猎人很容易受到起跳使的风压影响而造成硬直，不过硬直恢复只要第一时间躲开就不会中俯冲。
空中火球/空中电球：黑龙/祖龙飞在空中时针对地上目标的招式，同样是保持移动来躲，可用拘束弹将其打下来。
俯冲：从空中落地的招式，使用前会对准目标的方向，看到这个前兆就可准备回避了。
粉尘爆发：向前方散播爆破粉尘，粉尘着地后立即爆发，可从粉尘的效果判断出爆发范围。祖龙也有同样动作的招式，为大范围电击。
扫尾：使用前会先抬起尾巴并砸下，然后往左大范围扫尾，在攻击范围内基本很难躲得开，最好使用飞扑或防御。
爪击：猎人在其身体正下方时才会使用的招式，只要不在它身体下方就不会中招。红黑版本的爪击还会掀起爆破粉尘。
下压：用身体压向前方的猎人，除了身体下压的范围有攻击判定外，趴下时身体周围还有风压效果。
蛇行：趴下后的主要攻击方式，攻击判定主要在它前半身，后半身是蹭伤判定，由于比较难追击，蛇行时最好还是收起武器专心回避。
强力火球/强力电球：趴下时看到黑龙/红黑龙口中蓄力的话就表示它要出这招了，火球落地后引发大范围爆炸，有时黑龙还会顺势升空并俯冲。祖龙版的则是电球，会引起大范围落雷。
火焰扫射：头部前方的大范围扇形火焰扫射，攻击力高，攻击距离也很长，在它的射程范围内想远离来躲是不可能的，得用飞扑的无敌时间来躲，勇气风格则可用持续纳刀。
陨石/落雷：前倾后从空中落下陨石，可通过地上的光来判断落点并回避。祖龙版为落雷。
蓄力陨石：红黑龙的专用招式，蓄力后放出陨石，陨石的落下个数更多，范围也更大，可在它蓄力时远离或是通过攻击打停。
全场落雷：祖龙专用招式，飞到空中放出全场落雷，同样是根据地上的光来判断落点。



MASS EFFECT ANDROMEDA

在上期的攻略当中，我们已经向大家介绍了一下系统以及主线的流程，不过打通游戏只是本作全成就 / 白金的一部分，余下的不少内容则仍然能够耗去玩家们不少时间，所以本期我们提供的研究内容仍然以全成就 / 白金为第一目标，希望能够帮助大家尽快达成目标。

另外在本期制作期间，本作也更新了 1.05 的补丁，不但改善了之前的人物脸部表情僵硬的问题，也修复了一些 BUG 并对游戏机制进行了一定的修正，下文当中也会列出其中对玩家游戏过程影响比较大的内容。

对应游戏语言 ：英语
对应游戏版本 ：1.05
全成就 / 白金时间 ：40~50 小时

文 稀饭 & 三日月　美编 Juxi

PS4 XOne

质量效应 仙女座		EA	
Mass Effect: Andromeda		角色扮演	美版
2017年3月21日	本地1人、在线1~4人	无对应周边	
售价为PS4：449港币、XOne：429港币			

1.05 补丁修正内容

史诗级 BUFF ：修改人物脸部表情动画僵硬问题，并且修正人类角色和阿莎丽人角色眼部动画缺失的问题。

常规修改 ：

1. 提高了角色的背包容量。

2. 玩家可以跳过许多飞船飞行动画，提到在星际间飞行时的动作节奏。

3. 跳过谜题所需的遗物解密匙数量降低，并且有更多商人会出售这种物品。

4. 加快多人游戏的战斗开始速度。

5. 大量的单人和多人游戏系统元素调整，包括枪械、弹药和掩体等等。

全成就 / 白金指引

按照之前的套路，这次的《质量效应 仙女座》也是会完全以成就 / 奖杯涉及的内容为核心进行研究，方便大家使用。

连击爆破详解

上期的攻略当中已经在技能部分标注了技能本身能否产生连击爆破状态和引爆爆破，但并没有对这种特殊攻击手段进行更详细的说明，所以这里针对成就 / 奖杯“Fireworks”的累计引爆 100 次连击爆破要求，再详细说明一下。

●基本原理

连击爆破的基本原理就是先对敌人使用一个能够产生连击爆破状态的技能，让其陷入异常状态，然后在敌人处于异常状态时对其使用能够引发连击爆破的技能，就可以触发连击爆破。本作当中的技能和升级项目如果拥有产生连击爆破状态或引爆爆破的效果，在技能界面都会有对应的标注。但仔细观察的读者可能会发现一个问题，那就是引爆爆破的图标都是一样的，但是产生连击爆破状态的图标却有四种，实际上在游戏当中产生连击爆破时也会有不同的效果。这是因为连击爆破其实是一个统称，细分起来有四种不同的爆破，下面将一一说明。



●爆破类型

1. 异能爆破（Biotic Explosion）

只有异能系技能能够产生的状态，特点是大范围的高伤害及击飞效果，有利于打乱敌人的阵势，代价是敌人之后会变得非常分散，难以再使用大面积攻击手段快速消灭敌人。

2. 冰冻爆破（Cryo Explosion）

只有产生冰冻效果的技能能够产生的状态，特点是能够把敌人完全冻结，让其在一段时间内失去移动能力，又或是让那些尚未被完全冻结的敌人感到寒冷，移动速度降低。

3. 电击爆破（Tech Burst）

只有产生电击效果的技能能够产生的状态，特点是产生能够严重伤害护盾并令敌人陷入短暂瘫痪状态的爆炸，之后在地面产生电流涌动的区域，持续对位于区域内的敌人产生伤害。

4. 火焰爆破（Fire Explosion）

只有产生火焰效果的技能能够产生的状态，特点是产生大范围的高威力爆炸，并且有可能让敌人陷入燃烧状态，受到持续的燃烧伤害。

PS：连击爆破产生的效果由产生连击爆破状态的技能所属的爆破属性类型来决定，用异能产生状态后，触发的就是异能爆破，用电击产生状态后触发的就是电击爆破，用于触发爆破的技能对应的属性不会对爆破的属性产生影响。例如用“奇点黑洞”（Singularity）令敌人产生连击爆破异常状态后，无论玩家是用战斗系的“震荡射击”（Concussive Shot）或是异能系的“异能投枪”（Lance）又或是科技系的“过载”（Overload）引爆，触发的都只会是异能爆破。

●与同伴配合

玩家除了自己用技能引爆，也可以通过指挥同伴攻击敌人，并且在他们发出技能令敌人产生连击爆破状态后，自己使用技能将敌人引爆，倒过来操作也同样可以成立。这个打法关系到成就/奖杯“With Our Powers Combined”的条件“累计引爆10个被同伴的能力打入可连击爆炸状态的敌人”的达成。不过因为本作当中玩家无法具体指挥同伴使用哪一个技能，所以想要达成这一点有一定的偶然成分，最好是选择在战斗刚开始，同伴技能都处于冷却时立刻命令他们进行攻击，会有很大机会可以让他们使用技能攻击敌人。

除此之外玩家还需要记住一点，可能是为了不让同伴随意打乱玩家的连击爆破节奏，同伴中许多具有产生连击爆破状态或引爆爆破状态的能力在第一级时都是不具备这种能力的，玩家只能够在升级项目当中点出有对应效果的升级后才能够让技能具备这种能力，所以想要完成“With Our Powers Combined”的玩家记得要为同伴点出对应的技能升级。

爆头与弱点

使用武器击打敌人头部来快速杀死对方在这个射击游戏横行的年代似乎已经是常识了，而《仙女座》也没有颠覆这一定律，所以本作当中只要是人形敌人，头部肯定是最大弱点。不过同时本作当中还有遗物这种完全没个人形的机器生物，所以他们身上会有一个比较明显的弱点，那就是红点，一般这个部位充当着它们的“眼睛”，防御相对薄弱，打中之后可以产生额外的伤害。

成就/奖杯“Pinpoint Shot”就是要求玩家用带瞄准镜的武器射击敌人的头部或弱点累计达到250次。注意，要求是“射中”而不是“杀死”，而在疯狂难度时，有很多敌人是就算被爆头也不会被秒杀的，这时候玩家如果能够连续射中对方的头部，每一击都是算是完成了一次成就/奖杯条件，所以需要特意去刷的玩家可以考虑在刷的时候特意调一下难度。

而在武器方面，推荐最初期使用狙击枪，这是游戏中最早具备瞄准镜的武器，不过之后如果玩家获得了突击步枪的瞄准镜和手枪瞄准镜，也可以换上这些武器去刷，因为他们的单发威力更低，可以在敌人的头部和弱点上刷到更多击中数。

拯救队友

本作当中队友被击倒之后，因为失去了之前系列当中的医疗凝胶设定，所以玩家不能够通过消耗医疗凝胶的方式来远程救起被击倒的同伴，只能够跑到其身边通过长按Y键/△键来救起同伴。拯救同伴需要一个读条过程，期间玩家不能移动，而且也没有任何伤害减免，因此这注定是一种冒险行为。当然玩家如果点出了科技系技能里“团队支援”（Team Support）的第五级升级项目之一“战术救援”（Tactical Revive），就可以在救援队友时和救援队友之后的短时间里获得惊人的伤害减免，成功救人还可以补满护盾。

综上所述，对于想要完成成就/奖杯“Medic!”的玩家来说，拯救25次队友是需要一定技巧的。一个是需要上文提到的技能支持，又或是让那些有一定支援能力的队伍——例如有“增强护盾”（Shield Boost）技能的科拉在一旁援助，另一个则是把游戏的难度调高，最好调到疯狂难度，然后指挥队友走到完全无掩体的区域，来争取让他们快速被敌人打倒，才能够比较轻松地达成，不然在正常游戏流程里，要是玩家走狙击路线或是选择游戏难度比较低，队友根本就不会被击倒，自然也没有给玩家去刷拯救的机会了。

科技造物

本作当中的科技造物只有两个，分别是“强击炮台”（Assault Turret）和“召唤遗物”（Remnant VI），可惜两者战斗力都不算特别高，抗打击能力也非常一般，所以只适合用来配合玩家战斗，拿来当主要战斗手段是绝对不够的。所以想要完成成就/奖杯“Mastermind”的“通过科技技能造物累计消灭100个敌人”的要求，玩家就只能先动手削弱敌人的生命值，再让它们去打死。这不是一个令人愉快的过程，所以为了提高效率，玩家可以选择把两个技能都学会并提升至最高级，再换上工程师的战历，才可以确保它们消灭敌人的效率。

另外玩家还有一些非常规手段可以用来提高两者的杀敌率，最好的例子就是直接用“拉扯”能力的长按效果把敌人拉到玩家身边，将其固定在空中让炮台和遗物对其发动攻击，如果强击炮台点出了第六级的升级项目“喷火器”（Flamethrower），那么敌人就直接会被烧成BBQ了。

最后提一下，别忘了玩家在召唤出这两个科技造物之后，可以通过单击它们对应的技能按键来指挥它们攻击玩家的准星选定的目标，可以有效加快它们的杀敌进度，同时这也是达成“Friendly Fire”成就/奖杯（使用“遗物支援”技能召唤出的遗物机器攻击所有类型的遗物敌人）的关键技巧。

下面顺便列出游戏中的所有六种遗物敌人的名称，方便大家查缺补漏。

遗物名称	外型描述
Architect	超巨大的蠕虫型遗物，需要用分阶段的方式来将其最终消灭
Assembler	双足行走的杂兵式敌人
Breacher	造型类似于无人机，会被Assembler用投掷传送器的方式召唤出来
Destroyer	有四脚和巨大头部的敌人，拥有极其强大的火力
Nullifier	双脚行走，但是拥有装甲，而且能够在身前召唤屏障，射击可穿透掩体
Observer	在空中悬浮并向下延伸出触须，使用持续发射的激光攻击玩家



Tips 连击爆破除了通过技能生效，其实也可以通过引爆场景当中的各式能量存储器（类似于炸药桶）来去产生状态或是引爆，有属性伤害的特殊弹药也有类似效果。

投与掷



比长按要高多了。

但因为玩家需要完成成就/奖杯“Fastball”（累计用被“投掷”能力影响的敌人击中其他敌人25次）和“Rough Landing”（通过把敌人投掷到其上面的方式引爆一个“感应地雷”），所以这招还是得找机会用一下，个人建议玩家可以尝试在前期使用，因为这时候玩家碰到的无护盾无装甲敌人比较多（有护盾或有装甲的敌人不吃拉扯的控制效果，投掷也无法打飞他们），比较容易发动这招。另外因为这个成就/奖杯的统计似乎有距离要求，不要对太远的敌人使用投掷，有可能会不计入完成次数当中。最后，虽然按照成就/奖杯的字面要求来看，玩家可以单独使用投掷来让一个敌人撞击到另外一个敌人去达成条件，但实际上要碰到能够达成这种条件的时机不多，总体而言只会降低玩家解开成就/奖杯的效率。另外如果想要达成“Rough Landing”，记得先学会“感应地雷”（Trip Mine）并在投掷前在地上放一个地雷。

“拉扯”（Pull）和“投掷”（Throw）在《仙女座》当中除了原有的效果，还多了一个类似于念力投掷的效果，即长按拉扯把敌人拉到身边，再使用投掷将其作为武器扔出来杀伤敌人。但是从实际使用效果来说，这个用法的趣味性大于实用性，一个很明显的缺点就是当玩家在用拉扯把敌人悬浮在自己身边时，是无法使用掩体的，所以当玩家身边只有蹲伏才可以躲进去的半掩体的时候，使用拉扯和把自己变成活靶子是差不多的行为。除此之外，投掷的效果不如人意也是一个最大的问题，玩家的一次投掷甚至杀不死一个满血的普通敌人，惟一的好处就是令被投掷的敌人和被其撞到的敌人都倒地并受到伤害。相比起来，用单发的拉扯让敌人进入悬浮状态再立刻用单发的投掷攻击敌人引发异能爆破带来的收益可

高高跳起

“Long-Distance Jump”（在一次跳跃中飞跃30米以上的距离）和“Hang Time”（让流浪者全地形车在半空中飞跃超过35秒）是游戏中两个和飞跃距离相关的成就/奖杯，但在获得方式上都有一点技巧，倒不是因为玩家容易摔死——本作是没有直接掉落伤害的，但是如果玩家从过高的地方落下，会在下落到一定距离后会被直接传送回起跳处，并扣除一定生命值，所以如果选择的位置不对，玩家是很难去完成这两个要求的。

这里先说一下“Long-Distance Jump”，其实玩家在前期获得了流浪者全地形车后就可以尝试解开，地点就在玩家获得流浪者的废弃人类殖民地上方悬崖处，最好找到一个斜对着殖民地圆形大门的悬崖，然后在边沿起跳，达到最高点后立刻发动突进来获得一些前冲的速度，这时候玩家落到下方地面的瞬间应该会刚刚好达到30米的飞跃距离要求，但会被瞬间传送回悬崖上，但不必担心，此时玩家应该已经达成条件了。

“Hang Time”则要麻烦一些，正常重力的星球上是绝对没有条件让流浪者在空中飞跃35秒的，所以只有在低重力的星球H-047C上才可以达成这一点，在进行之前，玩家们最好先把流浪者的喷射和跳跃升级都买下来，之后找到地图中央裂沟左方的一个快速传送点，从这个传送点下方跃过壕沟，然后向着最西方一路开，直到碰到悬崖边缘并飞跃出去，之后在空中玩家需要有节奏地按下加速，并且只要跳跃槽蓄满了就立刻按下，车子就会不断获得提升动力而在空中漂浮。如果玩家没有升级车子，那么这个漂浮时间应该会是刚刚好，而如果加上了升级漂浮时间可以达到50秒左右，已经完全足够用于解开成就/奖杯了。

突击队任务

本作当中的突击队系统其实就类似于很多移动端/网页游戏里的远征，又或是《魔兽世界》里的要塞/职业大厅任务，玩家手头上会有几个队伍，可以派出去执行各种不同的任务，任务本身的难度和队伍的等级决定了成功率，然后每一个任务都有对应的完成时间，玩家只要指派好队伍之后，就可以撒手不管了，哪天想起来再去看一看控制台，就会发现队伍已经回归了，并且可以领取奖励。根据执行任务是成功还是失败，玩家的收获也不一样，成功的话队伍本身除了获得大量的经验值，还会给玩家带来一些包含各种资源以及信用点的宝箱，而如果失败则队伍只能获得少量经验值。所以尽管任务失败也没有特别严重的损失，但玩家们最好还是尽量选择适合队伍当前等级的任务，提高成功率和收益。

除了上文提到的任务难度和队伍等级，还有一个因素可以影响任务的成功率，那就是“特质”（Traits）。当玩家的队伍完成了任务，无论是成功还是失败都会有机会获得特质，其中成功会让队伍获得正面特质（Positive），一般是对应任务当中的敌人特点获得额外的成功率，而负面特质（Negative）则是倒过来，会让队伍在遇到某些情况时成功率下降。鉴于这个模式是联网的，玩家没法用S/L大法来保证自己的队伍一定会在任务当中获得成功，所以后面玩家安排队伍执行任务时就必须扬长避短，尽量避免派他们去执行对上负面特质的任务，避免成功率受到影响。

突击队任务关系到四个成就/奖杯的完成，分别是“Explorer”（在单机模式成功完成5个突击队任务）、“Veteran”（在单机模式成功完成25个突击队任务）、“Teamwork”（在单机模式创建6支突击部队）和“Top Talent”（把一支突击部队提升到20级），都是玩家只要花点时间去玩这个模式就可以轻松达成的。但要注意，其中创建突击部队需要耗费“任务资金”（Mission Funds），这种资源可以在完成突击队任务之后获得，所以如果玩家想要达成这个成就/奖杯，记得在完成了一定量的任务后在队伍招募界面查看一下自己的任务资金数额，足够了就立刻招募一支队伍，加快解开成就/奖杯的速度。

关键任务

游戏中的大部分支线任务其实都和成就/将别关系不大，但六个同伴的忠诚任务各对应一个成就/奖杯，另外和被节点号流放的各个种族组成的法外之徒（Outlaw）结成同盟也可以完成一个成就/奖杯“Alliance”，下面将说明一下这些任务的触发时间点和完成方式。

科拉忠诚任务

1.Cora Harper: Asari Ark ：和大部分队友的支线任务一样，科拉的首个忠诚任务可以通过读取寝室电脑的电邮或者直接找她对话来触发。值得注意的是，科拉的队友任务同时也是本作中寻找阿莎丽人方舟的任务，在最终战前能否完成这个任务以及玩家在此任务中所作出的抉择会影响到本作最终章的剧情发展。

在Eos和从阿莎丽人方舟中逃出的Hydaria见面后，玩家需要去Voeld行星寻找求救信号的发送器，玩家只要按照任务提示去往指定地点即可。和大部分玩家预料中的一样，玩家会在那里遭遇敌人的攻击，全部消灭后扫描发送器就可完成支线任务的第一阶段，并暂时告一段落。



2.Cora Harper: At Duty's Edge：在主线任务 "Hunting the Archon" 完成后，科拉的支线任务会进入下一阶段。和之前一样，玩家可以读电邮或者直接找科拉对话来触发任务。在这个任务中，大部分时候玩家需要做的事情就是死守某个区域，由于敌人来自四面八方，因此玩家需要注意自己的站位，并优先解决位于高处的敌人。



在需要玩家关闭三个质量效应装置（Mass Effect device）的流程中，敌人会随着玩家关闭装置数量的增多而分配出现。笔者建议关闭一个装置后先把敌人消灭干净或者一部分后再继续关闭下一个装置。从最远处的装置开始，然后是中间，最后是离玩家初始位置最近的装置，按照这个顺序关闭装置可以刚好避开敌人出现的位置。

最后区域的战斗没什么特别，玩家会遭遇到一场小小的 BOSS 战，不过也只是杂兵 "Ascendant" 的强化版而已，对付方法也是一样，先把其附近的圆球干掉，然后对 BOSS 集中输出。最后的抉择部分是这个章节的关键，玩家需要选择是否帮 Sarissa 保守秘密，如果选择保守秘密，则 Sarissa 会成为新一任的开拓者并在之后的剧情中出现；如果选择揭发她则会出现两种结果，一是揭发她后选择让她担任开拓者，但这样做的话她就不会在最终章出现并帮助；选择不让她当开拓者的话 Vederia 则会取而代之成为新一任的开拓者，她会取代 Sarissa 在之后的剧情中出现。完成这个支线任务后会解锁成就/奖杯 "Role Model"，并完成科拉的忠诚任务。



维特拉忠诚任务

Vetra Nyx: Means and Ends："妹控"维特拉的支线任务会在主线任务 "A Trail of Hope" 后触发，触发的方法依然是老一套：调查电邮或者直接对话。

对话之后来到目的地，玩家很快会被困在地下室，此时玩家需要扫描下层被锁上的铁门，然后调查发电机，最后利用扫描功能 "按图索骥" 寻找电缆，接着把电缆连上发电机即可离开这个鬼地方。

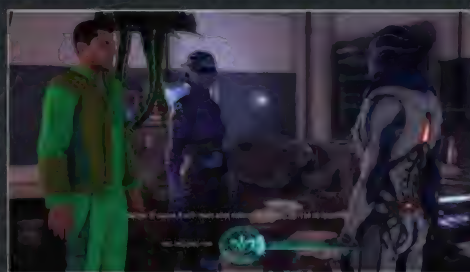


消灭走廊上的敌人后，玩家会在 "神秘人" 的帮助下和敌人展开战斗。玩家可以通过监控摄像头，并利用扫描场景中的物品的方式来让自己在接下来的战斗获得先机。虽然选择很多，但实际上差别不大。笔者建议的是以减少敌人数量的选择为主（例如关闭大型机器人，或者引爆场景爆炸物等等），毕竟这些选择的效果是最显而易见的。在遭遇一大群野生动物敌人的场景中，建议玩家开始战斗后往高处移动，大型敌人 Fiend 虽然皮糙肉厚且近身攻击高，但庞大的体型使得它很难移动到上方，利用这点和它拉开距离即可。

接下来的战斗就比较简单了，敌人大都是一些老面孔且没什么特色的人形敌人，玩家利用老方法对付即可。最后场景还相当广阔，玩家可以利用这点和敌人展开周旋，BOSS "Meriweather" 的攻击以异能为主，然而在远距离时对玩家并没有太大威胁。完成这个支线任务后会解锁成就/奖杯 "Helping Hand" 和完成维特拉的忠诚任务。

皮彼忠诚任务

1.Peebee's Secret Project：在玩家到达行星 Aya 后，皮彼会发给玩家一封邮件，阅读并确认后，再和她对话，任务就会把玩家指引向星球 Voeld。在 Voeld 上找到皮彼所需要的遗物遗迹，扫描附近的建筑找到解谜所需要的符号，然后解开谜题（解法和其他遗物谜题是一样的），就可以找到皮彼所需要的物品。之后回到暴风号和她对话，她会在逃生舱里做研究，并且在过了一小段时间后会要求玩家前往她位于节点号的公寓，入内后就会发现她原来偷偷改造了一个遗物监视者，让其变成了玩家的友方作战单位。完成剧情后，玩家就会解锁科技系技能里面的 "召唤遗物"。



之后任务会暂时处于等待状态，玩家需要进行主线到 "Hunting the Archon"，并且把找到的铠特族的传讯器交给了随船工程师吉尔（Gil）后才可以让下一个任务激活。

2.Peebee's Remnant Scanner：阅读皮彼发给玩家的电子邮件，然后和她对话，会发现她对扫描遗物的技术又有了新的发现。按照她的要求，玩家需要先前往 Eos，地图上所标注的遗物遗迹在一个四面环水的孤岛上，玩家可以通过调查附近的控制平台来创造出一条通往小岛的路，但记得路上会有遗物敌人袭击玩家。在岛中央的遗迹里玩家可以找到第一个所需的物品，但在拿取物品后会立刻遭到一队法外之徒的攻击，注意找到掩体躲避他们的围攻，解决他们之后就可以离开。

之后任务转向第二个遗迹，是在 Havarl 星球上，这里的套路比较类似于常规的遗物宝库探索，也是深入地下，战胜各种遗物机器单位——包括一个强大的遗物破坏者。不过玩家最后会发现原来第二个物品已经被一个探险者给拿到了，但是她的队员全都被破坏者杀光了，只有她一个人躲在宝库里留得一命，现在玩家打开了宝库，她也心生退意，把物品交给了玩家，不打算再玩命了。

接下来要去找最后一个物品，位于 Kadara 行星上，当玩家到达时，之前偷袭玩家的法外之徒们也已经抢先一步到达了，没什么好说的，赶紧互相伤害吧，反正他们大多是些没有护盾没有装甲的渣渣，很容易就会被全部干掉。不过搜查遗迹处



的容器后，玩家会发现物品已经被拿走了，作为这群法外之徒领袖的克洛格人还留下了一段录音，约玩家在Kadara的港口会面。但实际上玩家和皮彼都被骗了，克洛格人原来是被皮彼的朋友凯琳达（Kalinda）所雇佣，而她趁着玩家和皮彼在等着会面时，偷偷潜入暴风号偷走了皮彼自己改造过的遗物机器人POC，而没有了这个机器人，皮彼就无法制作她筹划中的遗物扫描器。等剧情对话完成后，本任务结束，进入第三个任务。

3.Peebee: Reclaiming Poc：这个任务一开始就需要玩家先等待一下，不然无法推进，建议玩家们继续进行"Hunting the Archon"主线任务，去寻找铠特族的旗舰，完成之后玩家就会收到皮彼的邮件，任务就可以继续了。

确认收到邮件后，玩家需要前往Kadara星港口的酒吧，很快就和所谓的线人达成了交易，知道了目前凯琳达所在之地。接着前往Elaaden星，来到目的地却发现营地已经被废弃了，里面有已经被废掉的POC和一个特锐人拾荒者。和拾荒者对话后可以获得一些关于凯琳达一行人的信息，不过皮彼需要的只是POC，所以在和拾荒者交易后，



拿回POC的皮彼就可以开始制作她的遗物扫描器了。

回到暴风号上和皮彼对话，她的扫描器完成了，但是玩家又需要开始新一轮的等待，看看这个扫描仪在一段时间后能够扫到什么东西。这段时间里，玩家们最好还是继续推进主线，当玩家在子午星残留的核心处和铠特族大战一场后，回到暴风号上就会收到皮彼的邮件，回复后和她对话，会进入到最后一个任务。

4.Peebee: A Mysterious Remnant Signal：玩家需要前往Pas-10行星，但在降落时皮彼会脑洞大开，直接用求生舱空降到星球上。之后玩家需要沿着指引，一路用扫描找到两个石柱门的开关，第一个被包裹在冷却的熔岩里，第二个被移动到了场景的上方，扫描之后附近的遗物监视者会用远程操控将其打开。但之后玩家来到开阔区域，会发现凯琳达阴魂不散地追了上来。之后的战斗则是清除遗物敌人并寻找石柱门的开关，在遇到有一个石崖拦路的地方，玩家先要找到附近被冷却熔岩包裹住的控制台，启动后会刷出一批遗物敌人，包括一个强大毁灭者。将它们都消灭后再扫描石崖，打开控制台时召唤出的遗物监视者会上去破坏其底部，创造出通道，不过自己也"壮烈"牺牲了。

越过石崖后，玩家就需要和凯琳达还有她手下的法外之徒战斗，一开始的第一批敌人比较简单，但进入遗迹内部后，带队的克洛格人会带着一批手下冲过来。建议边后退边打，先把会冲锋到玩家身边的克洛格人解决掉，之后的敌人就比较好对付了。清光敌人后还是先找控制台召唤监视者，再沿着地下的线路扫描开关，指挥监视者去遥控开关。之后的区域就是最终决战了，个人建议玩家在落到入口下方区域后用右边的场景和敌人周旋，因为他们会在左边不断出现，后面干脆还会出现两个海德拉机器人，记得留着点重火力最后用来对付它们。搞定敌人后，仍然是



调查控制台召唤监视者，然后扫描目标处的开关开出新的道路，之后就是纯粹的剧情了。不过玩家可以通过瞬间操作来选择是杀死凯琳达来让皮彼拿走来寻找的装置，还是让她去救人。

无论玩家怎么选择，剧情之后都会是一段快速的逃亡，并不难，沿着标记提示走就好。逃亡后结束和皮彼的对话，就可以完成她的忠诚任务并解锁成就/奖杯"Signal Tracking"。

●加尔忠诚任务

1.Jaal Ama Darav: Friend or Foe?：这个任务会在进行主线任务"A Trail of Hope"的过程中被自动加入到玩家的任务栏当中。任务出现后和加尔对话，他会提到安哥拉人的极端组织Roekaar，他们仇视任何外星人，不管对方到底是否抱持着善意，而他希望玩家能够阻止他们。之后玩家需要前往行星Havarl，在其地图上玩家需要寻找能够联络上Roekaar组织的领袖Akksul的女安哥拉人Thaldyr，但是玩家赶到现场时会碰到铠特人的袭击，杀光他们后却会发现Thaldyr为了不被铠特族抓去改造，不惜自杀，所以这条原本能够联络上Akksul的线索断了，加尔不得不另寻办法。

之后玩家需要进行主线任务"Hunting the Archont"来等待加尔找到和Akksul会面的方法，当玩家在Kadara上找到铠特族的传讯器之后，这个任务会进入到下一个阶段。玩家会收到一封邮件，回到暴风号上阅读邮件后，玩家需要前往Aya，和之前在铠特族转化工厂中救出的安加拉人女贤者莫谢伊（Moshae）见面就可以触发剧情，玩家会第一次见到Roekaar的领袖Akksul，但见面的过程并不愉快，而且很快不欢而散。



之后玩家会收到来自Eos星的紧急讯号，回到暴风号上，在虚拟投像会议室聆听前哨站的求救讯号后，接着立刻赶回去，和前哨站的站长对话后，地图上会出现需要调查的地点，一路开到这个高地的中央就会找到一个被Roekaar占领的遗迹，干掉里面所有的Roekaar组织成员，调查场地里的控制台，就会了解到Roekaar的策略。为了误导他们，玩家需要把信号转移到第一批殖民者原本开拓的二号聚居地，现在那里已经废弃，但是建筑还在，是个不错的假目标。

来到二号聚居地，在屋顶上的发射塔处上传信号，然后会引来一大批Roekaar组织成员，不过二号聚居地这里场景复杂，有众多掩体，稳扎稳打不被包围的情况下，还是比较容易打赢这场战斗的。之后玩家要在一号聚居地再和敌人打一场，这一次他们除了狙击手和有装甲的强大敌人，还带来了一台海德拉机器人，建议还是依靠地形先消灭一般敌人再对付机器人。将敌人都消灭后，Roekaar的攻势总算被中止了，回去前哨站和站长对话，再用演讲鼓励一下前哨站的居民们，任务这一阶段就算是结束了。之后玩家回到暴风号上后，就会收到加尔发来的电子邮件，确认收到邮件后，前去会议室播放Akksul发来的信息，会发现他仍然保持着敌意。任务到了这个阶段会再次进入等待阶段，玩家需要继续进行一段时间游戏后才能够推进这个任务的状态。



等任务进入新状态后，玩家会收到加尔的电子邮件，确认后和他对话，任务会完成，并进入下一个任务。

2.Jaal Ama Darav: Flesh and Blood ：在上一个任务最后的对话中，加尔会透露他有三个兄弟姐妹加入了 Roekaar，而他的母亲希望加尔能够让他们都迷途知返。玩家答应帮助他后，需要前往 Havarl 和能够接触 Roekaar 的联络人见面。在 Havarl 和联络人对话后，再和飞行器的驾驶员对话，即可前往任务地点。一开始的区域并没有任何敌人，玩家可以搜刮一下每一个房子，有不少物品可以拾取。但只要玩家一打开终点处的大门，就会立刻进入战斗。敌人都是无护盾的普通安哥拉人士兵和有护盾的狙击手，不难对付。

之后玩家会遇到没有通电的门，通过扫描用地下的线路可以找到发电机，将其打开后门就可以使用了。之后进入另一个区域，一进来就会发现通往下一个目的地的桥被炸了，玩家只能通过桥下方的斜坡一路杀上去，途中会有飞艇放下敌人的增援，可以趁着他们落地时靠得比较近，直接用范围杀伤手段迅速消灭，减轻战斗压力。来到斜坡顶部后，会碰到加尔的家人，一番对话与冲突后，玩家会了解到 Akksul 手上拥有一个大威力的炸弹，正准备用来对付来自银河系的殖民者们。

玩家赶到下一个场景，就会看到不少敌人，但是这里的目标不是杀敌，而是快速拆除场景当中的四个炸弹，所以最好把敌人交给队友来应付，或是用有控制效果的技能把敌人暂时无害化，然后专心解除炸弹，期间敌人还会用飞行器带来增援，记得分点心关注一下他们的支援落点，别不小心被敌人包围了。四个炸弹都解除完后，杀光敌人就可以触发剧情。剧情当中玩家可以选择是不是杀了 Akksul，但无论如何，只要剧情完结，玩家就可以解开成就 / 奖杯 “Building Bridges”。

之后玩家随着加尔还有他的家人回到 Havarl 的营地，看完最后的剧情，玩家就算是完成了加尔的忠诚任务。



●德拉克忠诚任务

1.Nakmor Drack: Krogan Betrayal ：在德拉克加入队伍后，和他对话就可以触发任务，他会要求玩家关注一个在节点号上推动反克洛根人活动的人类威廉 · 司庞德（William Spender）。玩家在之后回到节点号时可以试图去找司庞德，离开暴风号停留点后没多远玩家就会看到他在威胁一个赛拉叡人，和赛拉叡人对话，再去找船上的管理者之一女克洛根人凯许（Kesh），获得她的支持。

接着玩家需要和船上负责安保的特锐人坎卓斯（Kandros）对话并查看不远处的监视录像，会发现录像被大部分损坏了，但还是留下了一点线索。

带着被损坏的录像，玩家需要前去和司庞德对峙，但是他否认自己和任何非法行为有关。之后玩家则需要前往录像中的线索提到的星球上去寻找更多的证据，但玩家需要把主线推进到 “Hunting the Archon” 后才可以继续这个任务。



当玩家进行到 “Hunting the Archon” 并前往星球 Kadara 之后，回到暴风号上和 SAM 对话，它会从之前被破坏的录像里分析出更多东西，并把玩家带向 Kadara。玩家需要先把主线任务 “Hunting the Archon” 进行到让玩家在星球表面行动的阶段，然后就可以在地图上看到任务地点。



结果当玩家接近任务地点时会发现周围布满了地雷，下车排雷靠近地点时，躲在那里的司庞德会发现玩家接近，之后竟然抛下他的法外之徒同伴直接开飞船跑了。剩下的敌人强度比较高，既有穿装甲的敌人也有带护盾的，不过人数不算特别多，玩家可以靠着绕地形来分开击破。之后调查建筑物中央房间桌上的数据板，查到了司庞德的联系人身分，也确认了他的确和流亡者们存在关系。

之后玩家需要回到节点号，去调查司庞德的公寓搜集更多信息，尤其是要找到数据板当中提到的，用来破坏监控录像的干扰器。

来到节点号的登陆区后可以立刻来到上层的公寓区并调查司庞德的房间，其实干扰器藏在了电视的右后方，找到后按照指引和联络官对话，接着就可以回暴风号和德拉克商量下一步行动。

但在和德拉克对话之后，叛徒这个故事线会暂时中止，任务会完成，并开启后续任务。

2.Nakmor Drack: A Future for Our People ：任务会把玩家带到克洛格人的殖民地星球 Elaaden，和任务目标 Hark 对话后，选择答应立刻出发就可以前往任务下一步的目的地。之后是一场扫荡战斗，难度不算特别高，敌人还是以普通敌人和有护盾的狙击手为主，注意利用掩体躲避高处的狙击就可以较为顺利地推进，之后遇到司庞德的联络人时，一路推进会遇到有装甲和护盾的安哥拉人，不过它的攻击欲望不高，可以找机会和队友联手用技能直接集中火力轰杀它，此后遇到这一类敌人也可以如此炮制。

但最后当玩家在降落平台和敌人最后决战时，最大的难点会在战斗后期出现，敌人会派出两台海德拉机器人（Hydra），玩家们最好躲去其中一边平台，这里只有一条上来的路，可以很好地拦截机器人之外的杂兵，并将其迅速消灭，之后再通过游走的方式来和机器人交战。注意千万不要和机器人进行近战，如果玩家生命值不够，很容易会被其近战攻击秒杀。击败敌人后，来到控制平台处停止飞船的引擎，就可以触发剧情，并离开这个任务区域。

之后玩家只需要完成和德拉克的对话，就可以获得他的忠诚，并解锁成就 / 奖杯 “Buccaneer”。但任务还没有完成，玩家还需要回到节点号，把司庞德的罪证收集好并通知德拉克，再决定审判司庞德的方式，任务才算是真正完成。



●利亚姆忠诚任务

1.Liam Kosta: Armor Diplomacy :利亚姆可能是同伴里面相关任务最多的一个，但玩家不需要完成所有的任务来开启他的忠诚任务，只需要完成其中两个，就可以进行到忠诚任务的步骤。第一个是关于利亚姆的盔甲，玩家需要在和利亚姆见面后和他对话，他会要求玩家准许他制作一个新的盔甲，前去研究中心，在开发项目的特殊道具里可以看到他的盔甲，制作一个后回去和利亚姆对话，就可以完成任务，他也会穿上盔甲。



2.Liam Kosta: Day Out on Aya :另外一个忠诚任务的前置任务则需要玩家在大致完成主线任务A Trail of Hope，并获得准许进入安哥拉人城市内部后，回到暴风号和利亚姆对话，他就会邀请玩家去城市中的酒吧喝一杯。在酒吧和他见面后，他会提一个奇怪的要求，需要玩家前往市场区域扫描一个商人的货物，但是扫描过程会被离奇中断，之后回去和利亚姆对话并了解他这个行为的真意，就可以完成任务。



3.Liam Kosta: All In :前两个任务都完成后，最后一个任务就会解锁，和利亚姆对话，他会向玩家求助，因为他的安哥拉线人似乎被一群海盗给抓住了，而且这个线人手上还有节点号所在位置的信息，如果被海盗们所找到，就会让节点号受到袭击，所以她必须要被救回来。之后玩家可以前往Sephesa星系，找到利亚姆线人所在的碎片堆积区（Debris Field），选择调查就可以降落其上。

之后玩家会靠着货柜混进海盗的船上，并且进入一场大战。敌人数量不少，不过基本都是些没有护盾的软目标，用技能消灭起来的速度会非常快，但因为很容易四面受敌，最好多多采取战术走位，不要死靠着一个掩体和敌人火拼。之后玩家调查场景二楼的操作台，和海盗老大对话后又会引来一批敌人，搞定他们后沿着标记的大门走，发现打不开之后调查旁边的控制台，会触发一段非常搞笑的剧情。

剧情后船体重力发生变化，不过路会变成一本道，直接沿路杀过去，碰到走不通的路就跟着提示往上走就好。最后玩家遇到一个非常立体的区域，这里会有一大批敌人，建议留在上方一步步狙杀敌人，贸然跳下去和敌人肉搏很容易会被围杀。

搞定敌人后，玩家会碰到门打不开的问题，按照提示来到一个小房间里，扫描墙上的装置，然后再按照提示去找房间最下方的控制台，一段对话之后，房间当中的大量屏幕都会亮起，但是按下注目键后游戏会提示玩家需要扫描哪一个屏幕，之后前去调查大门，船身却会再一次翻转。



玩家重新获得操作权后，重力又一次发生了变化，这回玩家干脆走在了天花板上，打开第一扇门后进入到一个大区域里，会发现通往下一个门的路太高，正常方法到不了。这时候玩家需要跳下去，通过场景上方的控制室遥控完全倒过来的悬挂机走到房间出口旁，搭出一条能够通行的路来。不过一旦道路打通，就会有一群敌人在出口处涌现，玩家可以留在控制室附近靠着掩体把他们一一狙杀，又或是靠过去靠着掩体把他们干掉，但要小心躲在上层放冷枪的敌人。后面的一个房间也是类似的情况，最有威胁的还是狙击手，最好趁早将其解决在和其他敌人周旋。

最后玩家会遇到两个海德拉机器人，不过因为场景当中能够用于躲避它们的追踪导弹的地方不少，所以打起来不算特别吃力，记得多和它们绕圈子即可。之后用机器人出现的大门旁的控制台和被关住的人质对话，然后场景其中一边的门会打开，沿路前去寻找飞船的控制台，对其进行调查后，船上的重力会恢复正常，人质也会得到释放。而玩家则要跟随指引去找海盗的老大算账。

和海盗老大的战斗比较套路化，一开始他会把自己藏在刀枪不入的防护罩里，然后派出各种杂兵和玩家战斗，里面也不乏大体型的敌人。不过玩家目标不是杀杂兵，而是寻找场景当中的控制台，对其调查后，开始黑掉防护罩的进程，玩家需要留在这个区域里保持入侵的进度，所以记得找一个好防守的位置躲好。期间敌人的增援会大量出现，鉴于大体型敌人容易强行把玩家赶出掩体，记得优先对付。黑掉一个控制台后，先和杂兵周旋一会儿，然后之前被释放的人质会帮玩家找到另外一个控制台，继续如之前的方法炮制，之后中央的防护罩就会打开，把海盗老大和他身边的精兵都处理掉，在调查场景中央的气闸开关，就可以完成海盗船上的战斗。

之后经过风暴号上一段短暂的结尾剧情，玩家就能够完成利亚姆的忠诚任务，并解锁成就/奖杯“United”。





法外之徒相关任务

想要和法外之徒达成联盟，则需要完成当地的几个关键任务，这些任务基本可以在Kadara行星的港口、贫民窟（Slums）和城市外的荒野中找到，将其一一完成就可以把法外之徒重新变为银河系殖民者们的盟友。

1.Behind Enemy Lines

在进行完主线“Hunting the Archon”后回到Kadara行星港口的流亡者总部（Outcast Headquarters）和特锐人契图斯（Kaetus）对话，他会提到星球上出现了铠特族活动的踪迹，如果玩家选择考虑一下该怎么处理，就会出现这个任务。之后前往任务地点，会发现一艘被破坏的飞船和一个安哥拉人幸存者。幸存者告诉玩家袭击他们的铠特族躲进了山里，玩家在附近扫描到的脚印也会证实这一点，之后一路追踪脚印，会来到一个山洞处。洞穴深处有铠特族的基地，这时候流亡者的领袖莎隆（Sloane）也和副手契图斯一起前来调查，并且引来了铠特族的注意，所以立刻进入到了战斗当中。



敌人的数量不算很多，火力也一般般，加上玩家这边人多势众，只要注意躲开敌人的重火力攻击就可以轻松获胜，杀光最后一个敌人任务就会自动完成。

2.A People Divided

在贫民窟的酒吧包间和曾经在主线任务当中有过一面之缘的人类间谍雷耶斯（Reyes）对话后触发。之后前往任务地点，扫描屋中的所有证据，包括地上的安哥拉人脚印和屋外货箱上的刀，以及克洛根人的尸体，还有房屋当中的各种文档。之后前去星球上Roekaar组织的根据地外和雷耶斯碰面，结果进屋子之后没见到他人，反而一群Roekaar组织成员把玩家一行人都俘虏了。不过当玩家被带进这些极端主义者的基地快要被处决时，雷耶斯及时出现，救了玩家一命。

之后玩家会和Roekaar组织成员展开战斗，他们的强度不太高，但是场景地形比较狭窄，最好一开始就用尽技能把附近的敌人控制住或干脆秒杀掉，之后再用掩体和敌人周旋即可。解决敌人后，在场景出口触发和雷耶斯的对话之后任务就会完成。



3.Healing Kadara’s Heart

玩家在碰到Kadara地表上的第一个遗物巨石柱（Monolith）时就会触发，套路和其他星球的开遗物宝库恢复环境套路差不多，先解开三个巨石柱的谜题，然后进入宝库进行最终解谜即可。注意地图南方的巨石柱表面没有任何解谜区域，其实是需要从其东方的一处洞穴从地下走进去，杀光里面的法外之徒后才能安心解谜。

4.Modern Medicine

在贫民窟的上层区域和在一个集装箱里开诊所的中本医生（Dr. Nakamoto）对话，他会告诉玩家自己原本是为了救人而开发了药物，却被当成了毒品来使用，并请求玩家前去他的旧实验室把药物的配方拿回来。

实验室有大量的法外之徒看守，不过战斗力也就那个样，之后开门进入实验室，却发现中本医生撒了谎，他其实是和阿莎丽人医生法伦芙共同创造了这种药物，而且一开始就打算用来做毒品，后来他太贪心，想要得到更多的分成，结果就被赶跑了，现在纯粹是利用玩家们来借刀杀人。当然玩家可以选择不相信法伦芙的说法，夺走配方。无论玩家怎么决定，都要回去和中本医生对话，然后完成任务。



5.Precious Cargo

完成“A People Divided”后解锁的任务，继续去酒吧和雷耶斯对话，他会要求玩家帮忙取回丢失的货物。先按照他的要求去港口的酒吧和他会面，然后和酒吧打听情报，会得知偷走货物的人可能所在的会面地点。前往该地点，会发现岩石上有一扇门，但是打不开。通过扫描追踪地下的电线找到开关打开大门，里面会有一个数据板，上面写着一个新的地点，应该就是货物被送去的地点。

但真相是，整个货物运输任务都是一次暗算，雷耶斯是被骗到了所谓的货物藏身地点，而想要偷袭他的正是他的前女友。不过有玩家们在场，这场埋伏注定是毫无结果的。干掉偷袭者之后，任务完成。

6.Night on the Town

当玩家完成上面的所有任务后，雷耶斯会发邮件给玩家，并且在会议室里和玩家打投影电话，并邀请玩家参与流亡者举办的派对。答应他的邀请后，前往Kadara港口参加派对。派对现场就在流亡者的总部，玩家在和雷耶斯汇合后进入派对，会有三个对象需要去社交，和他们一一谈话后，发现雷耶斯还是没有动静，玩家可以前去找他，结果发现他竟然在偷东西。帮助雷耶斯打掩护（字面意思的打）后，两人会有一番喝酒谈心，然后任务结束。

7.High Noon

这最后的一步任务需要玩家先离开一下星球，稍微做一点别的任务后再回来，然后去和莎隆对话，她会告诉玩家一直和流亡者关系紧张的收集者打伤了契图斯，而且还是指使流亡者的内部叛徒做的，所以莎隆如今没有可以信任的人，玩家成为了她的惟一选择。

接下任务后，和莎隆在收集者的首领指定的地点见面，却会发现一切背后竟然都是雷耶斯在指使，玩家可以选择是要让雷耶斯杀死莎隆还是救下她，如果救下了她，还要选择是否得在追捕雷耶斯时对他开枪。

无论玩家怎么选择，在任务的最后，玩家都需要回到港口和莎隆或是雷耶斯对话，完成对话选择之后，就可以完成任务并解开成就/奖杯“Alliance”。



彩虹六号 围攻行动		Ubisoft
Tom Clancy's Rainbow Six Siege		主视角射击 | 中文版
2015年12月7日	本地1人,在线2~10人	无对应周边
售价为PS4、XOne：198港币		

PS4 XOne

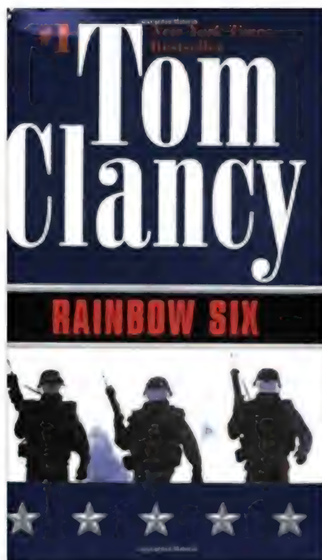
《彩虹六号 围攻行动》虽然已经发售了一年有多，但本作凭借着协作性以及对抗性极强的多人部分赢得了众多玩家的欢心。官方孜孜不倦的 DLC 更（pian）新（qian）以及比赛也延续了本作的生命力，使之成为了育碧旗下少见的一个能够长卖的游戏。相比最近发售的《幽灵行动 荒野》，"《彩虹六号》系列"虽然同样挂着"汤姆·克兰西"的名号，然而难得的是，这个系列并没有像前者那样随着时代发展反而逐渐失去了自己原有的特色，相反，它保留了系列的原点并很好地继承了下来，《彩虹六号 围攻行动》正是这样一款游戏。

编辑非常荐

文 三日月&swatlyh(阳光成员)

美编 anubis

汤姆·克兰西的《彩虹六号》



汤姆·克兰西的大名想必很多读者都听过：著名军事小说家，虽然没当过一天兵，但凭着一股对军事题材的爱，他撰写了多部军事题材小说，并以其出色的技术细节描写所著称。在 2000 年育碧收购了其独家冠名权后，育碧推出了多款以汤姆·克兰西小说或者其世界观改编的游戏，其中玩家最熟悉、推出作品最多的系列有《细胞分裂》、《幽灵行动》以及《彩虹六号》。而《彩虹六号》旗下的系列游戏最多，不算两款手机游戏（2003 年的《盾牌行动》以及 2011 年的《影子卫士》）以及另一个只在韩国发售的外传作品外，这个系列总共推出了 18 款游戏之多。

《彩虹六号》改编自汤姆·克兰西同名小说，和大部分玩家玩家想象中的不同，"彩虹六号"并不是玩家在游戏里所控制的那支特种小队的名称。"彩虹六号"实际上是小说主角，也就是"彩虹"特种小队的指挥官约翰·克拉克的代号。在原作小说中，"彩虹"是一支由北约成员国的精英士兵组成，总部在英国赫里福德，却是由美国内政部资助的国际特种小队，他们主要负责一些"比黑色还要黑色"的行动，每支彩虹小队有十个成员，并由一个队长以及另一个副队长指挥，十个成员里至少有两个狙击手，所有的彩虹小队都听命于同一个最高长官，他拥有彩虹小队里最高的指挥权。

然而在游戏里，除了约翰·克拉克作为主角被保留了下来外，其余设定都遭到了更改。和小说相比最大的不同就是彩虹小队的管理层几乎在每一作都会跟随着故事发生"人事变动"。队内成员也不再局限在北约成员国，而是更加的"广纳英才"。装备也和小说的制式装备不同，而是根据关卡的不同有着截然不同的武器装备。

一发子弹消灭一个敌人 没有消声器的不要

《彩虹六号》首作于 1998 年发售，和同期的《半条命》或者《雷神之锤》相比，《彩虹六号》在当时（即便放到现在）堪称硬核得一塌糊涂：没有血包回血、没有即时存档、玩家基本只要中一枪就会完蛋、队友一旦死亡就不能复活。完成任务与其说是在考验玩家的枪法，倒不如是在考验玩家的战术。在每一关开头玩家都需要设定出击的队员、装备以及入侵路线，玩家可能需要耗费大量时间来制定战术以及重试关卡，但只要战术得当，玩家仅需要几分钟就能完美地完成任务，这过程所带来的成就感是当时很多主视角游戏都不能提供给玩家的。作为一款硬核向，走真实风的主视角射击游戏，本作的销量达到了 50 多万，育碧看到了汤姆·克兰西这个品牌以及其制作组 Red Storm 的潜力，并在之后将其收购。

值得一提的是，正如上文所说的那样，这个系列拥有多达 18 款游戏，但实际上这个系列正统序号只到“6”（用国内大部分盗版游戏的命名方式来说），在《彩虹六号 维加斯》之前，这个系列“只有”三作，却有多达 12 款“资料片”（也就是我们今天所说的大型 DLC），不过在当时的游戏市场中，这种现象并不算少见。

每当一个游戏系列发展到一定程度的时候，总会因为制作组自发、玩家不满或者高层抉择等原因让系列“进化”甚至改头换面一番，《彩虹六号》也不例外。2006 年发售的《彩虹六号 维加斯》删掉了系列特色之一的战术制定部分，而变成了一款在当时来说还不算特别烂大街的主视角射击游戏，当然相比同类游戏《战争机器》什么的还是相当硬核的：玩家可以“喘气回血”，却依然有着被秒杀的可能性（被近身枪击或者被手雷炸到），但对于不少系列玩家来说，《彩虹六号 维加斯》已经不再是昔日那个《彩虹六号》。游戏的评价也印证了这一点，虽然首作评价相当不错，但续作《彩虹六号 维加斯 2》评价却明显不如上一作。



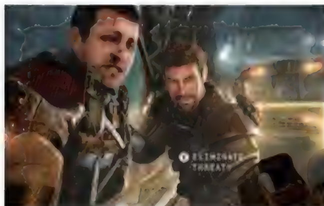
▲巨大的霓虹灯以及繁华的赌城成为了《彩虹六号 维加斯》的标志。



▲《彩虹六号》之后还移植到了PS、DC以及N64上，封面上的宣传语“如爆炸般的动作，极度真实的战略”也成为了系列的游戏特色。

消失的“爱国者”

在2011年12月，育碧公布了“《彩虹六号》系列”最新作《彩虹六号 爱国者》，本作依然是主视角射击，故事背景从拉斯维加斯转移到了纽约，重生的彩虹小队在新指挥官詹姆斯·伍尔夫的带领下，对抗名为“爱国者”的恐怖组织。和之前的历代指挥官相比，詹姆斯在人性和任务之间，他往往选择后者。他坚信为了消灭恐怖分子，一些平民的伤亡以及道德谴责是必不可少的，这也使得“道德争议”成为了本作的主题。



◀《COD 现代战争2》以及《COD 现代战争3》也有类似的“道德争议”，然而可选择关闭，和《彩虹六号 爱国者》相比还是更容易能让玩家接受一点。

然而后续的玩家反映显示，游戏市场以及当今社会貌似都不太能接受这种“道德争议”，预告片中玩家所操作的彩虹小队为拯救大多数人而选择杀害人质的部分引起了不少非议，更重要的是游戏预告片也缺乏令系列老玩家眼前一亮的地方。不过即便如此，育碧在2014年宣布本作开发被取消的时候，还是有不少玩家感到惊讶。



重生的“围攻”

《彩虹六号 爱国者》取消的原因有很多，局外人所能看到的往往只是众多原因中的一小部分。在接受媒体访问时，该作制作组成员之一，担任技术美工的Oliver Couture说道：“我们尝试在这款游戏（《彩虹六号 爱国者》）中增加很多新要素，而可以大幅度破坏的场景是这些新要素的重点，我们希望这项技术可以应用在老世代的主机上（代指第八世代），可惜的是我们发现实际效果并没有达到我们的预期。”而在提到本作实际游戏部分的时候，他还指出：“我们花费了太多时间在多人部分上，实际上在测试过后我们发现本作的多人部分相当有趣。但我们同时也意识到，对于《彩虹六号 爱国者》来说，本作的单机部分同样重要，玩家对于本作（《彩虹六号 爱国者》）的期待更多的集中在了单机演出上。”

《彩虹六号 爱国者》的多人部分到底有没有Oliver Couture说的那么棒，玩家们恐怕是没有机会见识了。但细心的玩家不难发现，上述访问所提到的新要素，都在后来的一款游戏里得到体现 那就是《彩虹六号 围攻行动》。

《彩虹六号 围攻行动》在刚开始发售的时候并不是一款热门游戏，毕竟在那时的游戏市场上，你很难在主机游戏中找到像《彩虹六号 围攻行动》那样没有单机剧情，主打联机的主视角射击游戏。虽然和之前的《彩虹六号 维加斯》一样，本作舍弃了计划层面上的战术指定部分，而是把战术的指定和实施真正意义上地交到了玩家的手上。玩家分为进攻和防守两方，在每局游戏开始前双方都有一定的准备时间，玩家可以利用这段时间侦查、指定战术、布置进攻或者防守。数量众多且技能各异的角色让玩家在战术层面上有了更多的选择，玩家一如既往的不经打以及友军伤害的加入让本作在保持对抗性的同时依旧硬核。不过你是新手还是老手，打死队友或者被队友打死都像是意外一般不可避免。

本作虽然初始销量并不高，但凭借着其过硬的游戏素质以及玩家间的口口相传，《彩虹六号 围攻行动》成为了育碧旗下难得一见的“长卖游戏”，配合更新频繁的新角色以及新地图，本作无论在国内还是国外都获得了不少忠实玩家。而极高的对抗性以及时不时出现的误伤自杀等“乌龙事故”使得本作的对战无论从观赏性还是“娱乐性”都相当不错，很多不玩这款游戏的玩家也开始尝试或者关注这款游戏，与其相关的职业比赛也开始慢慢展开。虽然新作遭到取消，但焉知非福，“《彩虹六号》系列”走上了重生的道路。



TIPS | “《彩虹六号》系列”制作组Red Storm实际上是取名自汤姆·克兰西的小说《红色风暴》（Red Storm Rising）。



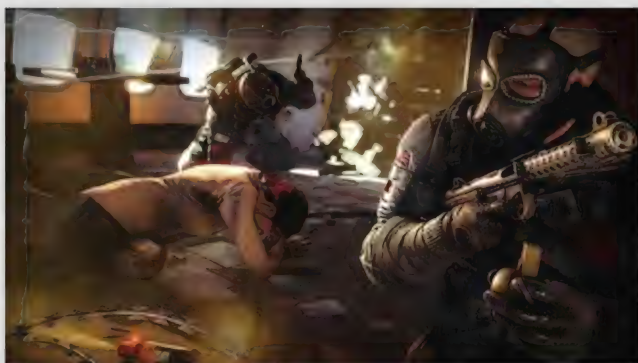
围攻心得

游戏模式

游戏中PVE模式为猎杀恐怖分子，PVP模式分为人质、炸弹、肃清威胁三种类型，每种模式的玩法、路线、点位都有所不同，这也大大增加了游戏的可玩性和玩家需要的适应能力，但无一例外的都需要玩家们积极的配合才能取得最好的成绩。

模式一

猎杀恐怖分子，游戏中玩家扮演的探员要和AI扮演的恐怖分子进行殊死对抗，模式的难度有普通、困难、拟真三种难度，难度越高敌人枪械准度和伤害会越高，除此之外敌人数量也会越多，拟真难度自动禁用辅助瞄准，作为回报通过高难度获得的奖励也会增加，玩家可以选择五人合作亦或孤狼挑战（单人进行游玩）。



经典猎杀恐怖分子

玩家扮演进攻方的探员，消灭屋子内所有恐怖分子即算获胜，这个模式比较中规中矩，恐怖分子会在屋中进行巡逻，我们需要通过小车来探清敌人的位置再进行进攻，在这个模式中IQ和THATCHER比较有优势，由于屋子内布满了C4和自爆兵，所以我们在推进时很容易受到他们的干扰，而IQ和THATCHER能够很快清除这些威胁让队友能把更多的精力放在消灭敌人上。

解救人质

玩家扮演进攻方探员，解救人质并成功护送到指定地点即算获胜，这个模式在进攻时要留心房屋外部，一些恐怖分子可能会在外面进行巡逻。用小车探清了人质的位置后，最好能尽可能多的清除敌人，因为在解救人质后，恐怖分子会派出增援，屋内残留的恐怖分子会很快追上来攻击你，之后护送人质的过程中系统会在外界刷新一些敌人，他们会经常使用闪光弹，所以选择GLAZ能很好的从远距离安全的打击敌人。

拆除炸弹

玩家扮演进攻方探员，在指定时间内拆除所有炸弹即算获胜，这个模式类似解救人质，我们需要先确定炸弹的位置再进行进攻，当然屋外还是会有敌人巡逻这点要小心，在装下拆弹器后，敌人会从四面八方前来阻止，这个时候需要提前卡好一些点位，防止拆弹器被破坏，所以使用MONTAGNE、BLITZ、FUZE这几个带盾的角色能够很好抵御敌人的进攻，其次IQ能探测出附近炸弹的位置，能够快速确定进攻的路线。

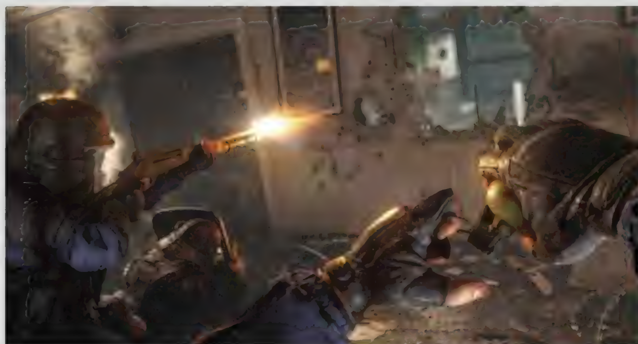
保护人质

玩家扮演防守方的探员，抵抗敌人几轮攻势并保证自己和人质存活即算获胜，每轮游戏开始时会有30秒的准备时间，这里我们需要加固点内部的墙，特别要注意加固天花板的位置，尽量多封各处的门拖延敌人进攻的时间，机械护盾可以用来横放挡住窗户，这样敌人可能会被卡在外面，在游戏开始后一定要有人去守天花板的位置，如果被敌人切开这个点位，那么他们可以很轻易的在高处射击人质，这个图DOC、JAGER、Smoke比较有优势，DOC可以远处救倒下的人质，JAGER能够有效防御敌人扔进来的闪光和烟雾弹，Smoke能很大程度阻止敌人的进入，人质在超过3次倒地后游戏便会结束，有时你甚至可以用肉体上去帮人质吸收伤害。



模式二

多人竞技，顾名思义为团队对抗，游戏为5V5的玩法，分成蓝队和橙队两方，每一方交替使用进攻手和布防手，每轮轮换一次，谁先赢得3轮谁就获得比赛胜利，得分最高的玩家会获得最有价值玩家称号。



人质

人质局，进攻方如果能顺利带领人质突出重围则算胜利，但由于人质的特性，进攻方的枪械、手雷、大规模杀伤武器都很容易对人质造成伤害导致任务失败，所以人质局对于进攻方是弊大于利的。

在这个模式中进攻方要以击杀敌人为主要目标，如果条件不允许，我们也可以使用闪光弹和烟雾弹作为掩护强制突破营救人质，不过这种方式的危险性很高，建议谨慎使用，带领人质撤离时可以通过绳索空降或翻越窗户来达到快速撤退，最后还要注意的一个细节就是如果进攻方带着人质长时间不撤离会算作失败。

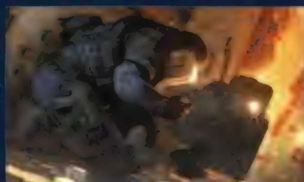
防守方在人质局算是比较有利，原因有三点：第一：点位少利于防守 第二：可以利用人质当掩体，第三：敌人撤离人质时只能使用副武器并且会暴露自己的位置，方便击杀。所以防守方尽量以守点为主要目标，封死所有进点的墙，让敌人的撤离空间变小，在对枪的时候由于怕伤及人质，敌人心也里会有更大压力。顺便一提，人质没有爆头的概念，也就是说打人质任意部位都是扣一样的血量，不过这仅仅只限枪械，爆炸性武器还是会轻易夺走人质性命的。

炸弹

炸弹局，炸弹分为A、B两点，进攻方在任意一点装上拆弹工具并保护它不被破坏则算胜利。这个模式由于A、B点往往隔着墙或楼层，所以进攻的选择会很多，防守方面由于人员分散会使得守卫起来困难。

进攻方在开始时尽量分两路，有拆弹器的玩家跟着大部队走，去进攻一个点位，另一队负责侧面支援和卡点，防止敌人回防，就算确认点位暂时安全下包也要谨慎，因为在安防拆弹器时会有很大声响，当然我们也可以利用这一点假装下包吸引敌人前来查看，借机干掉他，其次我们可以用烟雾弹制造掩护偷偷下包，也可以在墙角下包之后在上面架盾导致敌人无法拆包。

防守方在守点时要尽可能使用霰弹枪、c4、摔雷等往A、B两点的隔间上开洞，这样做的目的是方便支援回防，切记不要一开始就把墙封上，移动速度快的角色尽量把天花板封上防止敌人从上层进攻，防守方在拆包的过程中不一定要站在包上，你可以离一小段距离拆包，这样做的目的是为了尽量躲过敌人的视线，还有就是进攻方在下包时心理压力很大，我们也可以通过制造噪声来防止他们下包。



肃清威胁

肃清威胁，这个模式笔者认为是对两方来说最公平的，进攻方需要在点内和防守方争夺，如果防守方没有在点内和敌人对峙或者被敌人消灭，则进攻方胜利。

进攻方尽量走最近的道路进行突破，一些杀伤武器尽量从上层往下层放，这样的杀伤面积会大一些，而且敌人也更难注意，有盾的玩家在占点时可以躲在墙角不容易被击杀。

防守方面全员不要都躲在点里，容易被集火，点里面留上2-3个人，其余角色负责在外埋伏，点被争夺时要尽量回防，开始游戏时加固墙壁，放铁丝网时最好离门或楼梯有微微距离，这样覆盖面会稍微大一点，机动护盾最好不要用来架门，这样不仅拖慢队友回防，也会给敌人提供一个掩体。



其他游玩心得

1. 彩虹六号围攻这款游戏是不太提倡对枪的，作为防守方更应该如此，因为防守方的微冲大多倍率不高，而且伤害衰减厉害，进攻方在窗外活动空间大加上枪好，很容易击杀你，所以我们要做的是卡点，尽量等到敌人进入小范围空间在对枪，高倍率瞄准镜在狭窄范围内瞄准会很吃力，这也算是进攻方的一个劣势。

2. 所谓的卡点并不是老老实实的看着点一动不动，假设敌人在了解你的位置后，通过瞄准提前开枪，你甚至没有反应过来就死掉了。

3. 卡点的方式笔者比较建议瞄准点位后自己左右进行简单的移动，或者在掩体后进行探头然后收回来这样反复移动，这样被敌人提前开枪打死的几率会大大减小。

4. 在进攻方准备阶段，我们在把小车开进点位后尽量不去扫描敌人，扫描的分数也不是很多，没有必要葬送掉珍贵的小车。

5. 小车在注意敌人两秒后可以确定敌人的身分，这不需要进行扫描就能做到，如果发现队友在控制你的小车扫描，那么请把小车摄像头转到一边，注意不给他们扫描的机会。

6. 进攻方，大多数守点的人会在里面蹲人，我们也可以用小车来提前进行侦查，在这个过程中不要扫描以免敌人换位置。

7. 防守方的打野探员在被发现后一定要换位置，不然等着敌人瓮中捉鳖。

8. 队友在低血量时选择用伤害低的武器打脚，这样可以通过救助回复他们一半生命值。

9. 倒地的敌人不一定要立刻击杀，有时可以当做诱饵来使用。

10. 游戏开局防守方在一些地图（运河、芝加哥豪宅、贫民窟、军事基地等）可以开窗杀进攻方，所以在这些图开始时尽量看下窗户是不是坏的。

11. 进攻方的小车是可以再次捡起来的，如果之前的小车没有坏掉再使用新的话会覆盖掉上一个的视野，十分浪费。

12. 各种投掷武器都是有伤害判定的，在没有子弹的情况下你可以试着扔这些东西来杀掉倒地的敌人。

13. 如果墙面上有洞那么小心里面的情况，实在不行可以对着那个房间疯狂扫射。

14. 游戏中几乎任何动作都会发出声音，特别是C4的声音令人胆寒，所以防守方可以利用这一点在房梁上布置C4阻止敌人进入。

15. 在你上一层有敌人跑动的话，天花板会散落一些灰尘，你可以以借此了解敌人大致位置。

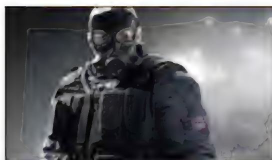
16. 防守方有Frost的情况下，翻越机动护盾时应注意往脚下开几枪。

17. 在匹配时玩家经常会和100多甚至200多级的老司机配到，其实这点不需要太紧张，如果他们能通过一些你没见过或者你没想到的方法杀你，那么你都是赚的，毕竟枪法可以练套路全靠学。

TIPS | 本作在之后的更新里还预计会加入来自香港的探员，隶属于SDU（也就是“飞虎队”），名字分别为Dazzler（进攻方）和Caltrop（防守方）。奇怪的是，按照泄露的文件信息显示，他们使用的武器却是内地部队所使用的95式自动步枪（QBZ-95）以及JS9毫米冲锋枪，这大概算是育碧为讨好中国玩家的一种“曲线救国“吧。

角色心得

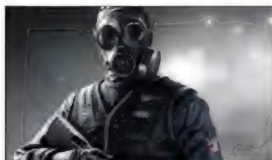
进攻手



大锤 SLEDGE

主武器 :m5901A1 L85A2
副武器 :P226 SMG11
技能 :使用爆破锤快速砸开障碍物

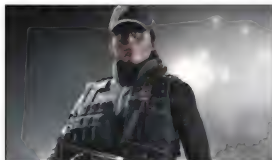
Sledge这个角色个人认为比较中规中矩，L85这把突击步枪很稳，但是射速不快，副武器的SMG算是游戏中的神器，自从它的2.5倍镜被去除后，远距离对枪就显得比较疲软，而且弹量很低只有16发，容错率不高。Sledge是一个快攻比较强的角色，爆破锤能一下破门，包括龙鳞板，手雷捏5秒可以达到远距离定点爆破的作用，Sledge也可以在地板下或者天花板上进行打击给敌人施加巨大压力，要注意的是Sledge的锤子可以杀人，但是判定距离十分短，所以在进行肉搏时还是以用刀为主。



EMP THATCHER

主武器 :AR33 L85A2
副武器 :P226
技能 :使范围内电子设备瘫痪

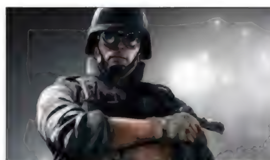
Thatcher的武器不是很优秀，L85和大锤一样很稳但射速慢，AR33射速快一点，但载弹量很低容易打空弹夹，由于Thatcher缺乏攻击手段，所以需要配合队友来解除Mute和Bandit的干扰，有时也能在对枪时扔一个EMP雷来使敌人瞄准镜暂时失效，甚至心跳仪也会失控一段时间，一般选择Thatcher都是为了配合热切开墙或者配合Fuze炸龙鳞板里面的人。



榴弹 Ash

主武器 :G36C R-4C
副武器 :M45 5.7USG
技能 :远距离炸开障碍物

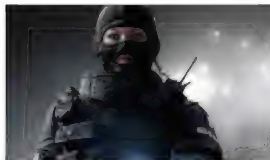
Ash个人认为是一名很强的干员，G36的后坐力小手感很好，R4C伤害不俗而且射速很快，由于枪好移动速度快，所以Ash适合打侧面快速突击配合另一边队友进点，Ash的榴弹可以快速开门（包括Castle的龙鳞板），但个人更加建议使用榴弹来远距离打铁丝网和机动护盾，Ash最好带上烟雾弹方便占点，也可以扔敌人脚下，切记不要觉得进入烟雾弹很安全，因为烟雾弹会显示人影，反而使自己处于危险之中。Ash由于自身特点通常需要一个人进攻，所以玩好Ash需要良好的意识并且熟悉地图。



热切 THEMRITE

主武器 :M1014 556XI
副武器 :M45 5.7USG
技能 :切开加固的墙面

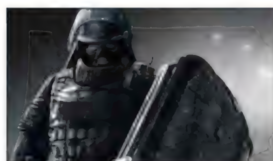
Themrite是进攻方不可或缺的核心干员，556这把枪性能一般伤害高射速慢，打起来手感有点飘弹道会左右很分散，M1014是一把伤害很低的连发霰弹枪，需要靠的十分近才能发挥威力，但这并不能阻挡进攻方选他。因为Themrite能打开一些重要的加固点位，缩小敌人活动范围，方便队友进攻。而且被Themrite铝热剂炸开的墙不能再次加固，然而Themrite的铝热剂会被Mute的Wi-Fi干扰也会被Bandit的电池电掉所以一般需要配合Thatcher的EMP才能发挥最大的实力。



电车 TWITCH

主武器 :F2 417 SG-CQB
副武器 :P9 LFP586
技能 :操控可以使用电击枪的小车

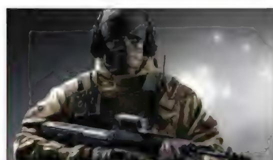
Twitch的三把主武器都是十分强力的，FAMAS射速极快，比较容易控制，所以在对枪的优势上很大，417由于是狙击步枪射速很慢，但是威力惊人两发就能带走敌人伤害十分可观，SG-CQB这把霰弹枪算是游戏里最好的喷子之一了，中进距离一发腰射就能打倒敌人。在游戏开始时尽量不要拿电车去扫描敌人，电车可以打掉摄像头、Wi-Fi、电池、诡雷、黑眼、黑镜等等，所以不要让自己的小车轻易被破坏，由于电车不能跳，走一些地方需要绕道，但要注意的是电车行驶时基本无声，用来侦测十分好用，个人认为电车最好早期打掉路上的摄像头，这样能防止敌人了解进攻方的出生点，从而防止他们在路上设下埋伏。



大盾 MONTAGNE

主武器 ：伸缩护盾
副武器 ：P9 LFP586
技能 ：伸缩护盾可以覆盖全身抵挡敌人攻击

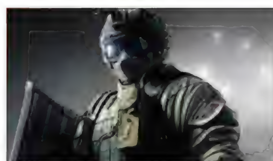
Montagne个人建议带586这把左轮手枪，这把枪威力很大，2枪就可杀人，Montagne在不架盾时和其他盾牌一样是会被刀开的，在被刀开的一瞬间进行90°转身可以用盾护住身体，在逃跑时可以通过切枪把盾背在背后阻挡敌人火力，Montagne可以配合队友也可以单人作战，在面对没有毒气和C4的敌人时要勇于架盾顶上去，近距离进行腰射，敌人火力强大时可以通过架盾之后给队友报点方便包抄，敌人朝你这边扔C4时可以选择瞄准击杀敌人，也可以架起护盾吸收大部分的爆炸伤害，在配合队友进攻时，你在前面架盾最好不要左右移动，这样往往会导致误伤，你要做的是积极标记敌人，然后根据形势慢慢逼近压榨敌人的活动范围。



狙击 GLAZ

主武器 ：OTs-03
副武器 ：GSH18 PMM
技能 ：高倍率大口径狙击可以在远处击杀敌人

Glaz在最近更新中加快了狙击枪射速和弹容量，瞄准器上加装了热传感，在对枪中算是有更大优势了，能够看清烟雾弹中活动的敌人，所以玩家尽量带烟雾弹，Glaz的武器可以打穿Castle的龙鳞板（12枪可以打坏），能够打穿飞机的玻璃，由于OTs能够很容易在墙体上开口子，所以可以利用这一点来偷袭。个人认为Glaz枪械和技能的原因，定位适合卡点，防止敌人偷袭和回防。卡点的方式一种是在外界高处瞄准，一种是倒挂在绳子上开一个窗口，这样可以发挥高倍率的优势。

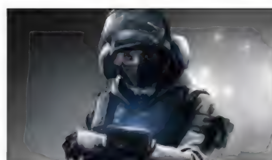


咚咚 FUZE

主武器 ：防弹护盾 6P41 AK-12
副武器 ：GSH18 PMM
技能 ：在墙壁上安装散射炸药摧毁另一边的敌人

Fuze是目前路人局出场率最高的干员了，非人质局几乎每把都有，改版之后的散射雷变得很玄学，很容易弹射到远处击杀敌人，当然也更容易炸到自己和队友，所以建议尽量从高处安放散射炸药，首先高处不容易被敌人察觉，其次上层的可安放面积会很大，更容易炸到点里的人，在安放散射炸药后一定要换个位置再放，不然敌人能很容易通过留下的口子听声音爆掉你的头，Fuze的AK12伤害高射速快而且比较稳，是一把很厉害的武器，但个人更推荐带盾和PMM，毛子的PMM算是游戏中最好的手枪了，伤害高2-3枪即可杀人，子弹比左轮多而且射速也很快，由于Fuze的盾挡不住脚，所以在接近敌人时要尽量蹲着走。

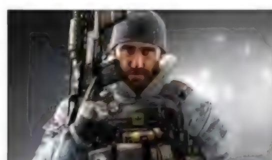




闪光盾 BLITZ

主武器 ：闪光护盾
副武器 ：P12
技能 ：盾上附加有闪光模块近距离使敌人暂时失明

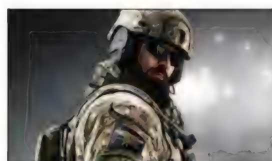
Blitz算是单人作战很强的角色，但仅限近距离，闪光的范围大概在5-6m左右能把敌人晃晕，也就是说你得足够靠近敌人才能发挥出你的实力，在远处接近敌人时一定要蹲下保护好腿部，上楼梯时尽量站立保护好头部，因为蹲着上楼梯你的后半身全都会暴露。玩家在确保敌人没有C4和Smoke时都尽量要想办法去接近敌人，毕竟你在近距离几乎是无敌的。



IQ 姐姐 IQ

主武器 ：AUG-A2 552COMMANDO G81A
副武器 ：P12
技能 ：可以扫描出范围内的电子设备

IQ在新版本加强之后有了手雷这一杀伤武器，突击能力有进一步提升，而且如今可以扫描正在看监控的人，对敌人的威胁也变得更大。IQ的AUG伤害射速都不俗但后坐力比较大需要长时间掌握，552比起AUG伤害更高超控起来手感也好一点，虽说少了几十射速但还是不伤大雅。一般IQ的技能都用来针对Valktrie和Pulse，有时也可以来侦测炸弹位置，最后IQ能扫出在烟雾内的敌人，这一点还是比较实用的。



巴克 BUCK

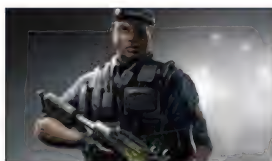
主武器 ：C8SFW CAMRS
副武器 ：MK1
技能 ：抢下挂载霰弹组件远近兼备

Buck的C8这把枪比较玄学，用起来后坐力比较大，但枪本身属性还是很不错，掌握好了算是很强的一把武器，CAMRS是一把半自动狙击枪，这把枪伤害很高，但需要你打得准，最近Buck的下挂霰弹枪增加了一个弹夹算是小小的加强，Buck也算单人能力很强的角色，输出可近可远，喷子开墙效率一流，只需要两发就能开出一个过人的口子，而且自身带有手雷，所以很适合在高处给敌人施加压力，亦或者帮助队友打开一些突破的口子。

黑胡子 BLACKBEARD

主武器 ：MK17CQB SR-25
副武器 ：D-50
技能 ：武器上可以安装护盾防止被爆头

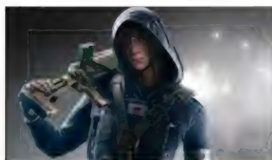
Blackbeard在一次次大削之后，玩的人数越来越少，但个人认为他还是很强的干员，MK17被砍了后坐力和开镜速度后威力依然很可观，但射速比较慢很吃枪法，个人还是建议利用MK17架枪持盾进行侧身卡点，提前开启瞄准，因为有枪盾的保护可以免疫1-2次爆头还是很划算的，Blackbeard由于使用枪盾后自身移速会很慢，所以在侧身时盾很容易被打掉，因此不建议挂在窗口卡点。



巴西队长 CAPITAO

主武器 :PARA-308 M249
副武器 :PRB92
技能 :弓弩枪可以发射不同战术道具

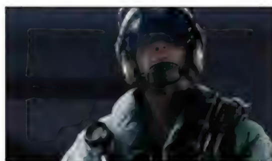
Capitao 的突击步枪伤害很高但是弹道不是很稳，散射很强，打起来比较飘，249 重机枪子弹很多算是娱乐武器，Capitao 的技能还是非常实用，烟雾弹可以提供掩护，燃烧箭虽然被砍过一次，但它的作用还是很大，可以把敌人逼出一定的范围，并不一定执着来用它杀人，也许这点距离就使得他们暴露在进攻方的枪口下，因为 Capitao 自身的战术道具十分丰富所以能够很好的配合队友进行突击。



火花 HIBANA

主武器 :TYPE89 SUPERNOVA
副武器 :P229 BEARING 9
技能 :远距离切开小块加固墙面

Hibana 的 TYPE89 很稳射速也很快，副武器的 BEARING9 微冲也很好用，Hibana 因为移动速度快能够打快攻，虽然她有切割枪能开加固墙，但需要三发才能开出一个完整口子性价比不是很高，所以推荐尽量开天花板的加固或者开黑镜，当然也可以开一个小口子帮队友卡点，甚至你可以把切割弹打掉几个开一个很小的窗口，之后盾兵或者 Blackbeard 贴上去守住这个口子，要注意的是 Hibana 的切割弹也会被 Mute 的 Wi-Fi 干扰，尽量配合 Thatcher 的 EMP 来进行攻击。



豺狼 JACKAL

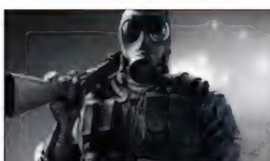
主武器 :C7E PDW9 ITA12 L
副武器 :USP40 ITA12S
技能 :追踪敌人脚印

Jackal 的 C7E 伤害高射速快关键还很稳，不过最近的补丁增加了它的后坐力，但还算是一把强力的武器，PDW9 伤害低点但更加稳定弹容量也有 50 发之多，所以 Jackal 的这两把枪都很优秀，个人不建议主武器带喷子，因为副武器中包含了缩小版，虽说有喷子作为副武器，但它的伤害衰减很大要尽量贴身使用，Jackal 的扫描脚印技能十分好用，会暴露敌人的准确位置，但不要随时都看地上，这样会使自己处于危险的境况，另外 Caveira 的静步和爬行的敌人是不会留下脚印的，Jackal 的追踪设备也会被 Mute 的 Wi-Fi 干扰。





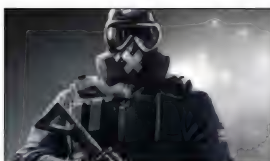
布防手



毒气 Smoke

主武器 :FMG-9 M590A1
副武器 :P226 SMG-11
技能 :投掷毒气弹封阻敌人

Smoke 属于一流的防守方，FMG 中规中矩，喷子近距离很厉害用来开墙也十分方便，特别要说说 SMG，这把枪近距离作战非常厉害，1270 的射速比起其他武器快了近一倍，很适合在屋内使用。Smoke 的毒气并不是用来杀人的，而是来拖延进攻方的时间，也可以阻挡敌人视线，对付一些带盾的角色也十分不错，会让他们暂时撤退，最后说一点 Smoke 自身在毒气中是不会受到伤害的，有时这种方法可以掩护自己逃跑，总的来说 Smoke 十分适合守点，可以大大限制敌人的进攻。



Wi-Fi MUTE

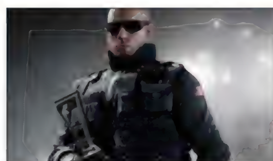
主武器 :MP5K M590A1
副武器 :P226
技能 :干扰范围内的敌方电子设备

Mute 的 MP5K 很稳但是伤害和射速都不算很高，M590A1 的伤害和开洞能力比较强，由于自身携带 C4 所以还是建议带 MP5K，Mute 在开局时可以封路，防止小车进点，这样一来可以保护防守方人员的身分，在游戏开始时回收 Wi-Fi 尽量安装在加固的铁墙上，当然也可以在一些关键的位置放 Wi-Fi（楼梯、窗户）防止敌人小车探点，有时你也可以通过 Wi-Fi 来掩护自己打野干员的行踪，总之 Mute 是一个用处十分广泛的角色，以至于一轮下来他都很忙。

龙鳞板 CASTLE

主武器 :UMP45 M1014
副武器 :5.7USG M45
技能 :强化加固板难以被破坏

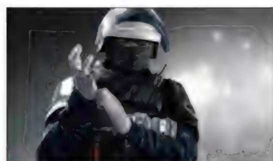
Castle 的 UMP 的伤害很可观也很稳，弹容量射速比较低，容错率不高，M1 这把喷子被砍过之后就很难使用了，近距离都要 2 枪才能干掉敌人。Castle 在开始游戏时建议尽量选择少使用技能，因为很容易就被敌人的大锤、榴弹、爆破炸药给毁掉，个人建议早期在关键地方安放一个，直到中后期再把一些大门和窗户封上，越到后期敌人进攻的方式和道具越少，这样敌人就很难突破，最后说一下龙鳞板用手敲 12 下是可以摧毁的，所以可以利用敲 11 下，然后等敌人贴炸药或者散射弹时砸开击杀敌人。当然只要不是被砸掉的龙鳞板都是可以通过取下回收的。



心跳男孩 PULSE

主武器：UMP45 M1014
副武器：5.7USG M45
技能：热成像扫描仪能探测出附近生命活动

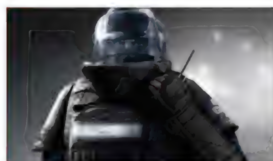
Pulse 的武器和龙鳞板是一样的，不算太好，但是他的技能十分好用，可以隔墙探测敌人，新版本敌人更难听到探测仪的声音了，但还是会被 IQ 给扫出来，这点要注意一下。心跳算是一个比较好用的打野角色，他需要对地图和敌人的进攻位置很熟悉，然后通过探测来给队友报点，也可以利用 c4 来隔墙、隔天花板炸人，因为自身武器不是特别好，所以建议偷袭，尽量不去和敌人对枪。



医生 DOC

主武器：SG-CQB MP5 P90
副武器：P9 LFP586
技能：远距离救助倒地队友和自救

Doc 的三把武器都算比较好用的，个人更推荐 P90 因为射速快而且子弹多，加装 2.5 倍镜很容易爆头，医生倒地可以自救，在受伤时使用两次技能可以给自己回血，版本更新后 Doc 技能的回复上限达到了 140（多余的血量会持续衰减），队友倒地并确保安全的情况下，可以先手动救人再使用治疗枪，这样队友的血量会恢复更多，在救人和治疗队友时尽量靠近瞄准，不要白白浪费了子弹、

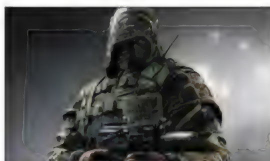


盒饭 ROOK

主武器：SG-CQB MP5 P90
副武器：P9 LFP586
技能：发放额外护甲

Rook 和 Doc 武器一样，定位和 Doc 也差不多，团队贡献型适合守点，rook 最好能在一开始就放护甲，穿上护甲的人，在被打没血后都会倒地，这样会提高团队的生存几率，在队友没血时，用手枪打脚有可能会直接打死队友，但穿了防弹衣后就可以排除这些顾虑，如果防弹衣有剩余的话敌人也是可以穿的，所以尽量提醒队友拿好防弹衣。

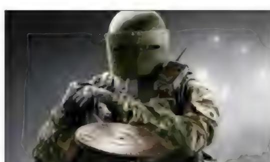




诡雷 KAPKAN

主武器：9*19VSN SASG-12
副武器：PMM GSH-18
技能：在门窗上装配诡雷接触后爆炸

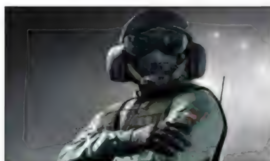
VSN 伤害和射速都比较不错，枪也很稳，SASG 这把连喷近距离伤害很可观，但是中远距离输出就很低，诡雷的安放是可以调位置的，不一定要放在门脚，由于诡雷的红线很明显所以炸到人的几率会很小，我们可以通过铁丝网或者在一些不明显的墙上安放来当掩护，诡雷也不一定要一开始放完，越到后期时间越紧迫敌人触发炸弹的几率也会越大



机枪哥 TACHANKA

主武器：9*19VSN SASG-12
副武器：PMM GSH-18
技能：架设高穿透力机枪

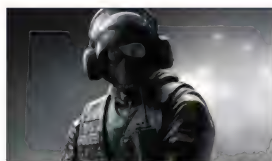
Tachanka 作为万年冷板凳，在连续加强了几次后出场率还是平平，不是在于他的机枪不强而是他的机枪限制太大，由于技能的原因机枪需要长时间在固定点位守点，这也使得敌人的炸药容易伤到你，个人建议机枪可以在墙上多开洞，这样会给敌人进攻施加巨大压力，在敌人闪光突入时可以提供火力压制，Tachanka 机枪上的护盾血量很足，一般来说不必担心正面被爆头。



耶格 JAGER

主武器：M870 416-C
副武器：P12
技能：主动防御任何飞行道具

Jager 有着防守方最好的两把枪，M870 是公认的最好单喷，射速快伤害高，416 也是防守方惟一的一把突击步枪，加装了 2.5 倍镜后对枪有很大优势，但是 416 这把枪后坐力很大，需要长时间练习压枪，Jager 的主动防御最好一开始就安放，尽量照顾到天花板和各个房间，然后出去打野，因为耶格有 2.5 的突击步枪，所以在点里防守没有很大优势，自身凭借高机动性也能很容易在地图之间奔波。



皮卡丘 BANDIT

主武器：MP7 M870
副武器：P12
技能：放置电池往金属上导电

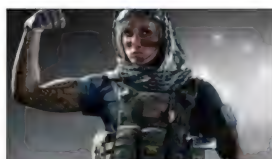
Bandit的MP7伤害高射速快，而且能加装2.5倍镜，也是一个打野十分好用的角色，开始游戏时也最好把自己的电池安装好在出去，如果你想守家，可以留一个电池，听到热切和火花开门的声音后安装电池可以电掉这些装置。Bandit是惟一一位可以带3个铁丝网的干员，所以要看形势去选择铁丝网还是C4。



寒霜 FROST

主武器：SUPER90 C1
副武器：MK1
技能：安装陷阱踩上去会强制倒地

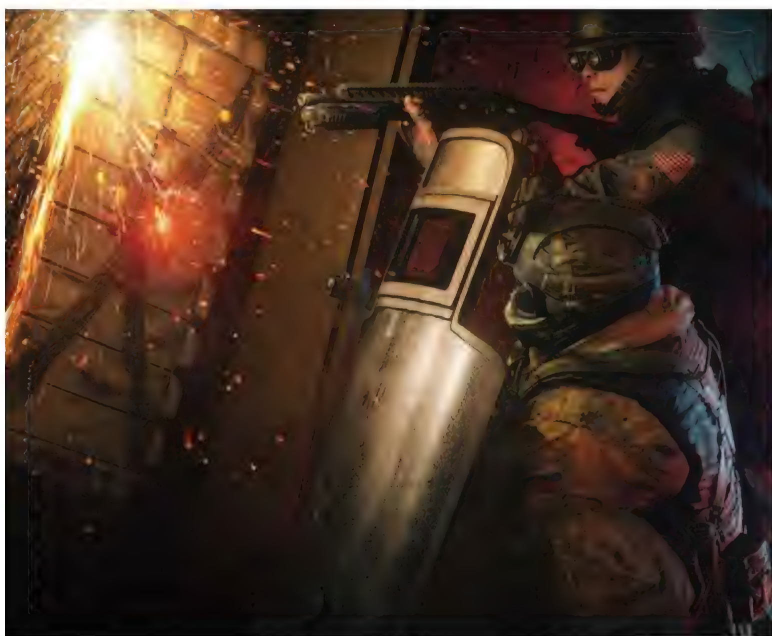
Frost的SUPER90在没砍之前是大杀器，一枪直接远距离倒地，如今Frost更适合带C1，这把枪虽然速度慢了一点，但是十分稳，很容易爆头。Forst的技能可能看上去比较鸡肋但用好了会有奇效，建议夹子最好放窗户下面、铁丝网里面、机动护盾后面还有一些楼梯口，这些地方敌人通常在不太注意，致残率很高，被夹到的敌人会发出很大的声响，这样你可以给打野的队友报夹子的点位，方便他们补刀。

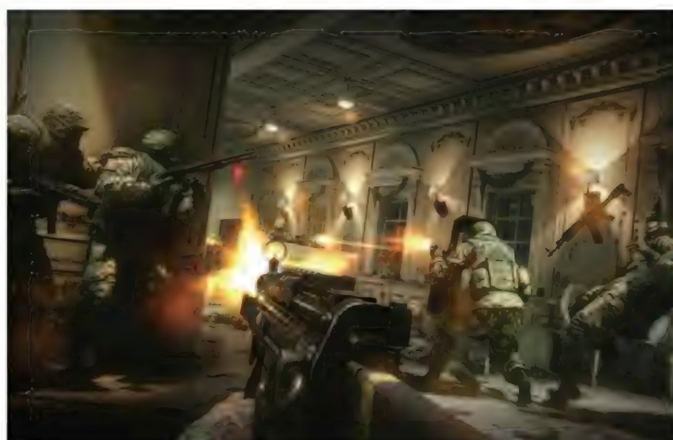


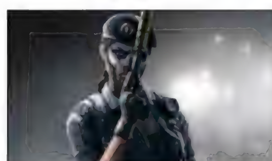
女武神 VALKYRIE

主武器：MPX SPAS-12
副武器：D-50
技能：额外安装可活动摄像头

Valktrie的MPX伤害很低，SPAS后坐力很大，两把枪都不是很好用，但是她的技能很好的弥补了这一点，Valktrie的黑眼尽量扔在高处，在开局后也可以出门扔在外面（尽量往高处扔）。看摄像头时不要扫描，这样很容易暴露黑眼的位置，我们要做的就是尽量给队友提供信息，然后自己从其他路去包抄，而且就算你死了黑眼也可以继续提供信息。



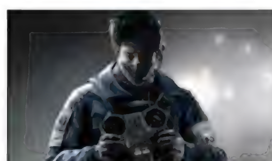




卡薇拉 CAVEIRA

主武器：M12 SPAS-15
副武器：LUISON
技能：悄无声音移动，审问倒地敌人

个人感觉她的副武器比主武器好用的多，她的手枪自带消音器而且伤害高2枪就可倒地，而且有个特点爆头不会死人，而是直接倒地方便拷问，但是切记不要在敌人倒地后就立马过去，因为你在审问的过程中不仅会暴露敌人同时也会暴露自己，所以建议敌人倒地后首先听脚步声，之后再去审问，Caveira开启静步后跑步声音听起来很远会给敌人错觉，我们也要利用好这一点来混淆敌人，Caveira在开局后可以不必加固墙面，最好快速的上楼加固天花板，然后要避免被小车发现，一旦你被小车跟踪了要尽快更换位置。



回声 ECHO

主武器：SUPERNOVA MP5SD
副武器：P229 BEARING
技能：拥有妖怪无人机能震撼敌人

Echo的武器中规中矩，自带微冲，没子弹时切枪会更有优势，个人建议带SUPERNOVA和BEARING远近输出都不错，回声属于死守的干员而非打野型的，自己的无人机尽量离人在15-20m距离内，这样可以通过无人机来卡点，注意在看见敌人后不要盲目震慑，先给队友报位置，观察敌人行踪，随着时间推移你的震撼弹才能发挥真正的作用，导致敌人进退两难，最后要注意的是妖怪无人机行动基本无声，在暴露位置后要尽快撤离，没了无人机这个角色基本算废掉了。

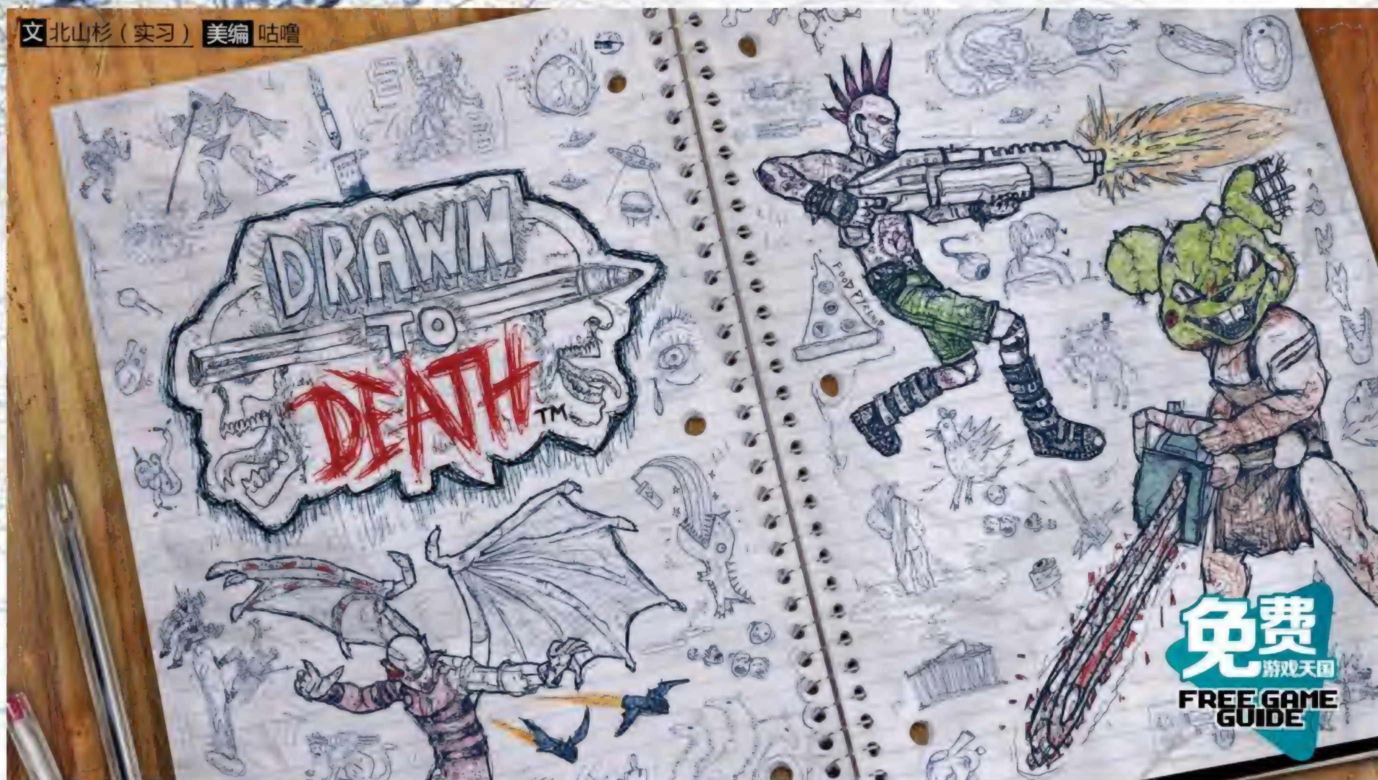


黑镜 MIRA

主武器：VECTOR.45 ITA12L
副武器：USP-40 ITA12S
技能：在墙面上开启单向防弹玻璃

黑镜的Vector.45非常厉害，高射速，而且打起来十分稳定，这些都弥补了伤害的不足，副武器的单喷开墙效率不高，但也能作为一种开墙的手段，主武器的喷子中规中矩建议带性能优异的VECTOR。黑镜的安放不一定非得装到加固铁墙上，我们也可以在未加固的墙上安装，或者留旁边一面墙不加固，然后在铁墙上安装黑镜，这样不仅了解到外面一举一动同时也能在不拆黑镜的情况下击杀外界敌人。当然火花是可以破坏黑镜的，所以建议配合Wi-Fi，在黑镜被打掉后一定要给队友汇报，不然队友会误以为那个地方很安全。

文 北山杉（实习） 美编 咕噜



画到死		SIE	PS4
Drawn to Death		第三人称射击	中文版
2017年4月4日	在线1～4人	无对应周边	
售价为：155港币			

《画到死》是由“战神之父”David Jaff和他的工作室“超能力侦探社”制作的第三人称射击游戏。本作从2013年开始进入开发阶段，2014年对外公布，一直到今年四月终于正式发售，是David Jaff自2012年《烈火战车（Twisted Metal）》之后，时隔5年的全新力作。值得一提的是本作在发售当月的同时对会员免费，对于拥有会员的玩家无疑是一个极好的消息。因创作理念不合从上一任东家“Eat Sleep Play”出走的David Jaff，这次是否彻底释放出了自己的创造力呢？下面就带领大家一起进入这个在高中生的速写本上创造出的世界吧。



系统简介

操作说明

本作的基础操作并不复杂，不同游戏角色的特殊能力操作上稍有差异，总体上与游戏追求快节奏的战斗风格相符。

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	瞄准
L1	导航动作
L2	放大瞄准
R1	丢手榴弹
R2	射击
L3	冲刺
R3	肉搏

键位	功能
□	填充弹药
△	切换武器1、2
○	切换特殊武器1、2
×	跳跃
××	二段跳跃
方向键	召唤魔手
触控板	嘲讽旁白
OPTIONS	选项



主菜单

战斗：玩家可选择排名赛、未排名赛（匹配）和友谊赛（自定义）三种游戏类型。其中排名赛以解锁“格林童话高塔”的形式来进行排名，在友谊赛模式下，玩家可以自由选择想要游玩的游戏模式，游戏一共提供了7种游戏模式供玩家选择。

战利品：可内购游戏道具，包括未解锁的武器、额外的角色造型和嘲讽旁白。玩家在游戏中每击杀150个敌人还会获得一个神秘箱（也可直接购买），可随机解锁新造型和嘲讽旁白。

训练：分为靶场和训练两种模式，在靶场里，玩家可以自由选择想要练习的游戏角色，靶场会针对游戏角色告诉玩家相应的使用技巧，供玩家试用、熟悉角色操作。训练模式主要就是新手教程，教玩家基本的操作。



嘲讽旁白、数据和一些鬼东西：玩家可以在这里查看到自己的游戏数据和分析、更换嘲讽旁白、查看排名、角色任务进度、制作团队和相关网站。有趣的是，在角色进度页面里按R2就可以看到制作组用学生的口吻对每一位角色的吐槽。

人面狮身的谜语：需要在战斗中获得10把血钥匙才能够解锁。解锁后有6道谜语，每解开一道可以解锁稀有的地图和武器。

TIPS 团体竞赛模式下，队友因突发状况离线后，你的血量会翻倍，但吃地图上的加血道具最多只能恢复到一个人的血量。

基本玩法

本作没有单人故事和战役模式，玩法基本就是支持最多 4 人的线上竞赛，玩家可以自由选择组队或者各自为战的乱斗模式来进行游戏，总而言之就是击杀站在面前的一切敌人。本作为玩家设计了 7 张各具特色的地图，熟悉地图的玩家可以利用地形、隐藏道具结合角色的特殊武器、能力来取得更多优势。当然，你也可以选择更加直截了当的方式——用加特林、火箭筒射爆对面。

游戏模式列表

游戏模式	规则说明
简易死亡竞赛	1~4人大乱斗，杀死1个敌人获得1分，率先累计到10分的玩家获胜，只有2名玩家时，率先累积到4分的玩家获胜
简易团体死亡竞赛	玩家之间组队进行对抗，杀死一个敌人，所属队伍可获得1分，率先累积到10分的队伍获胜
器官捐赠者	在此模式下，死掉的敌人会掉出心脏，将心脏存入区域中即可得分，地图中存在固定区域和移动区域，玩家将心脏送至移动的区域得分加倍，率先得到20分者获胜
器官决斗	此模式限2位玩家游玩，死掉的敌人和坠落的尸体会掉出心脏，将心脏存入区域中即可得分，率先得到10分者获胜
大乱斗	2位玩家PK，每赢一回合得1分，共有7个回合，率先赢得4回合的玩家获胜
必杀死亡竞赛	玩家杀死一个敌人得到1分，自己死掉会被扣一分，率先累积到5分者获胜
必杀团体死亡竞赛	玩家组队进行对抗，杀死一个敌人可获得2分，死掉所属队伍扣1分，率先累积到20分的队伍获胜
濒死模式	2名玩家以上的竞赛，如有1~2名玩家离线时，剩下的两名玩家会进入小地图1VS.1单挑，各自拥有300%的血量，一局定胜负

角色介绍

本作初始游戏角色共有 6 个，每个角色可以装备两个普通武器、两个特殊武器 / 能力。同时，角色之间的武器和能力存在相互克制的设定，玩家需要针对对手的角色来制定战斗方案以及武器的使用。

狂暴强尼 (Johnny Savage)

形象来源：庞克摇滚 MAN　**特色武器**：吉他

特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
恶魔即兴曲	向前方发射一个圆形标记，将目标纳入标记范围内时引爆造成伤害，引爆后在恰当时间内按 R2 可再次触发魔鬼勾拳	攻击女魔头会让对方获得生命值加成，攻击空中的生化德古拉会受使其受到额外的伤害
洗脑歌	在自身周围形成圆形的能量场，如果能一直将敌人纳入该能量场范围内，一段时间后能量场内的敌人会被直接秒杀	–
庞克翻滚	角色腾空时可向前或者向后翻滚一段距离	–
庞克的怒火	当生命值很低时，攻击会造成额外的伤害	–
庞克踢	在空中短暂滞空瞄准地面的敌人进行踢击	–

使用推荐：狂暴强尼的两个特殊能力虽然伤害非常高，但持续性较弱，尤其是“洗脑歌”在开阔的空间里使用基本上无法困住敌人造成伤害。苛刻的使用条件和上手难度使狂暴强尼在面对面输出时较其他角色优势不大，玩家使用狂暴强尼时应当尽量和对手保持一定的距离进行中远程射击，充分结合“恶魔即兴曲”和“庞克踢”这两大特殊技能向对手发动进攻。普通武器方面，“炎魔”能够为其提供持续且强大的活力输出，在一定程度上弥补了狂暴强尼在面对面时输出不足的缺陷。



女魔头 (Diabla Tijuana)

形象来源：恶魔　**特色武器**：帽子 / 恶魔之鞭

特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
天谴之冠	掷出帽子，帽子在返回时会攻击路线上的敌人	–
恶魔之鞭	在角色前方形成一片扇形区域，颜色会在黄、橘、红色之间不断转变，伤害由低到高，玩家攻击敌人时的颜色决定了伤害的高低。	–
消失者的祈祷	发射任何武器时使用可以获得伤害加成	可吸收狂暴强尼的恶魔即兴曲，获得大量生命值奖励
恶魔崛起	在跳跃时可触发超级跳跃	向左或者向右跳跃时无法触发，一段、二段跳跃均可触发
恶魔之速	生命值很低时移动速度会大量提升	–

使用推荐：女魔头是一个非常考验玩家操作技巧的角色，她的特殊武器“天谴之冠”虽然有高达 75 点伤害，但是要打中敌人尤其是经常跳来跳去的敌人就非常考验玩家的预判了。另一个特殊武器“恶魔之鞭”也是同样的问题，怎样才能恰到好处地接近敌人并在扇形区域变成红色的一瞬间输出伤害，也非常考验玩家对于时机的掌握。



生化德古拉 (Cyborgulr)

形象来源：吸血鬼　**特色武器**：蝙蝠

特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
黯黑降临	携带蝙蝠冲向敌人，造成大量伤害	–
嗜血狂魔	向瞄准的敌人发射蝙蝠，造成伤害	能够瞄准隐形的艾伦
吸血鬼飞行	跳起来可持续飞行	飞行时间有体力槽（呕吐水果酒）的限制
自我毁灭	濒死时会发生大爆炸，对敌人造成伤害	必杀赛里爆炸杀死敌人时可使其扣分，但自己不得分

使用推荐：生化德古拉的优势在于远程射击，无论是他的特殊能力“吸血鬼飞行”还是能够看到隐形的艾伦，都显示了这个角色拥有出色的视野和战场通过能力，能够轻松到达战场的任意一个角落，出其不意地对敌人造成杀伤。装备方面，可选择“战斗民族全自动霰弹枪”这类远程杀伤力高的武器，配合“日式 RPG”让对手无从遁形。需要注意的是，生化德古拉的特殊能力“黯黑降临”并不是一个十分好掌控的技能，建议在对手无防备的时候使用。



艾伦 (Alan)

形象来源：死神　**特色武器**：电锯

特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
飞天死神	在空中做出 360 度旋转攻击	–
L.F.S.	朝目标丢出电锯造成大规模伤害	可蓄力，电锯一旦丢出，必须自己找回
现在你看得到我了	进入隐身状态	隐身时间有体力槽（呕吐水果酒）的限制，受到攻击会立即脱离隐身状态
你的痛苦我的快乐	自动逐渐恢复生命值	无法捡拾地图上的生命值，隐形时无法使用
杀手跳跃	一段跳和二段跳均比其他角色高	–

TIPS 战斗开始一段时间后，地图上会生成可以加buff（伤害、无限弹药、速度）的硬币以及一把黄金枪（伤害奇高），但buff增益以及黄金枪都只能持续一段时间。

使用推荐：隐形能力加上“L.F.S”的高伤害，让艾伦成为了名副其实的刺客。玩家进入隐形状态后迅速接近敌人施放“L.F.S”后再接一个“飞天死神”旋转攻击，一般的敌人基本就已经被这一套连招秒掉了，而且出色的跳跃能力也让艾伦能够在呕吐水果酒用光之后寻找到逃出生天的机会。当然艾伦的缺点也很明显，经不起重武器的持续轰击，由于无法捡拾战场上的血量，艾伦的回血变得非常困难，这也限制了其持续作战的能力；同时，如果比赛里有生化德古拉的存在，会极大地削弱艾伦的隐形能力，这让其回血能力的缺陷被无限放大，因此有生化德古拉的比赛，玩家应当非常小心。



野马 (Bronco)

形象来源：士兵　**特色武器**：无人机 / 肩发式突击飞弹

特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
迷你攻击无人机	发射无人机，自动对靠近的敌人进行攻击	
肩上发射式突击飞弹	快速发射大量飞弹轰击敌人	
战士亡魂	召唤最多 3 名士兵亡魂	需配备肩发式突击飞弹且上弹完毕
睾固酮上升	生命值偏低时注射睾固酮获得治疗并提升伤害	需要步行并停止攻击
英雄的滑行	可进行快速滑行攻击	

使用推荐：作为一名英雄士兵，野马在初始 6 个可选角色里无疑能够提供最强大的正面火力，由于有“英雄的滑行”的存在同时在速度、机动性上比不上其他角色，野马的主要玩法更偏向地板流，这与其他角色动辄在空中飞行截然不同。虽然没有了制空的优势，所幸野马的特色武器无人机 + 肩发式突击飞弹能够在短时间内为其提供强大且快速的正面火力输出，再搭配解锁武器“M50 违法者火箭”补充火力以及“日式 RPG”追踪敌人的功能，野马在狭路相逢的正面交锋中会得到巨大的优势，不过值得注意的是，不管是飞弹还是 M50 都是范围伤害，要注意和对方保持一定距离以免误伤到自己。玩家使用野马时应当尽量将重生点选在高处或者靠近敌人的位置，这样能够最大程度地减弱自己制空的劣势，将火力优势无限放大。



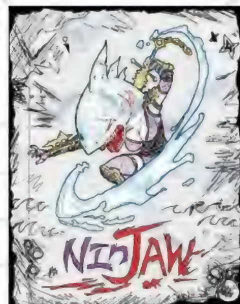
忍者鲨妮妮 (NinJaw)

形象来源：忍者 / 鲨鱼　**特色武器**：海神之锚 / 鲨鱼

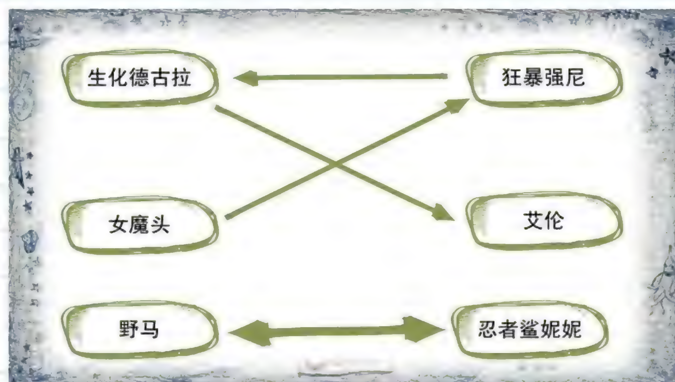
特殊武器 / 能力表格

武器 / 能力名称	武器 / 能力说明	备注
海神之锚	对敌人丢锚，锁住对方行动，同时丧失其特殊攻击能力和体力（呕吐水果酒）	海神之锚不会用光野马的体力
生猛活吞	可向敌人发射 3 只爆炸鲨鱼，最后一只会造成大量伤害	-
水之盾	在空中向后翻滚的同时产生一面水之盾牌，抵御攻击	-
抓钩	可使用抓钩进行快速移动、穿越	-
海上幽魂	使用抓钩瞄准敌人进行攻击	能对野马造成额外伤害，并获得治疗

使用推荐：形象来自忍者和鲨鱼的妮妮，具备了高机动性以及高伤害的战斗特点。技能“海神之锚”能够锁住敌人的行动和特殊攻击能力，推荐在战斗中优先使用，配合“生猛活吞”能够造成可观的伤害，不过要利用好这个能力需要玩家进行大量练习才能提高命中率。抓钩的存在大幅度提高了忍者鲨妮妮的机动性，但降低了其在近战以及相对狭小的空间里的闪避性能，因此玩家在和配备了重火力的敌人短兵相接时会变得非常不好打，只能合理利用抓钩以及衍生出的攻击能力“海上幽魂”进行输出，伺机使用“海神之锚”。另外和野马战斗时，野马的持续火力爆发和不吃“海神之锚”削弱体力会让玩家感到很难受，这时候应该多使用抓钩进行攻击和走位，利用灵活性取胜。



角色克制关系一览



战斗系统介绍

本作的战斗节奏比较快，一局限时 10 分钟（1VS.1 是 2 分 50 秒），如超过时限仍未分出胜负加时 2 分钟，仍未分出胜负则直接判定杀人最多者获得胜利。由于游戏天马行空的速写风格以及夸张的武器和人物造型，游戏在战斗场面上的表现异常火爆，大多数玩家都会选择在一开始短兵相接便使出所有招数，力求尽快杀死对方。除了活用角色之间相互克制的属性以外，活用个各种不同的武器和能力也成为了玩家的取胜之道。下面就为大家介绍几种游戏中常用的普通武器：



TIPS 器官捐赠者模式中玩家前往移动区域储存心脏的最佳时机应当是在连续杀死其他玩家两次之后（只击杀一次的话对方可以选择立即半血原地复活）等待复活的那段时间。

常用武器推荐

日式 RPG

推荐指数：★★★★★
是否需要解锁：不需要

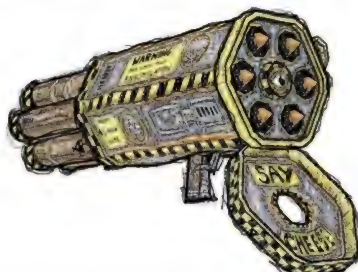


推荐理由：整个游戏的神器之一，日式 RPG 其实就是一个游戏机，通过发射一份带有追踪功能的《龙族天下 3》卡带来攻击敌人，击中敌人时会有卡带中的角色出现，十分无厘头，但是伤害十分之高。惟一的缺点就是装填速度太慢，不过光是射程远、伤害高、带追踪功能这三大优点就已经十分 imba 了，自带两发如果全部命中的话对面就剩不到 1/4 的血量，堪称偷袭、补刀利器，活用地好的话对方甚至还没有看见你便已被击杀。

M50 违法者火箭

推荐指数：★★★★
是否需要解锁：需要

推荐理由：来源于轻量反装甲武器的违法者火箭在玩家的特殊武器 / 能力弹尽粮绝时能提供非常可靠的伤害输出。虽然单次伤害并不可观，但胜在是范围伤害和换弹速度快，按住 L2 还能连发，惟一要注意的地方就是要离目标远一点，以免误伤到自己。



炎魔

推荐指数：★★★★
是否需要解锁：需要

推荐理由：这把枪能让你享受到突突突的爽快感！超大的弹夹以及飞快的射速能让面前的任何一个敌人感受到上天无路入地无门的绝望感，适合喜欢突突突的玩家使用，缺点也很明显，填充弹药以及枪管旋转的时间超级慢。



新星雷射枪 3000

推荐指数：★★★★★
是否需要解锁：需要

推荐理由：这把枪相当于一把小型的炎魔，同样拥有极高的射速，不同的是使用这把枪时按 L2 还可以激发霰弹枪功能，造成更大的瞬时伤害，光是这一点上就要强于炎魔，同时不慢的换弹夹的速度让这把枪成为许多人的最爱。



锯斧枪

推荐指数：★★★★
是否需要解锁：需要



推荐理由：虽然初看起来只是一把伤害平庸霰弹枪，然而当它在近距离击中两次敌人后枪身前端的两个小刀片便会自动飞出，围绕在目标的脖子上不断旋转攻击并持续一段时间，伤害可观，最为致命的是对方一旦脖子被套住在一段时间内没有任何摆脱方法，大部分时候只能眼睁睁地看着自己不断被扣血然后死去，可谓是刺客杀人利器。

乔叔

推荐指数：★★★
是否需要解锁：需要



推荐理由：乔叔可以和日式 RPG、恶魔猴子并称为游戏中三大无厘头武器。这个武器就如它的名字一样，就是乔叔，只不过是一个死去躺在棺材里的乔叔，你所要做的就只是把他扔出去罢了。可别小看它，如果能准确击中敌人的话，乔叔甚至能够做到一发就击杀敌人，可谓是游戏里单体伤害最高的武器。但是缺点也很显眼，攻击准备时间太长了，如果被对手发现的话，基本无法命中，不过用来偷袭倒不错，尤其是使用艾伦的时候。

奖杯指南

综述



由于本作游戏没有单人模式，因此这次的奖杯设计大部分和线上游戏紧密相连，鉴于目前本作线上尤其是排名赛的玩家数量严重不足，所以部分和排名赛有关的奖杯拿到的难度比较大，而且随着时间的推移这种状况会越来越严重，建议想白金的玩家可以找到一个固定的基友一起组队排位，这样效率相对比较高，预计白金时间大概在 30 ~ 40 小时左右。另外，排名赛有一个小窍门，就目前的情况来看玩家是可以在任何时候退出游戏而没有任何掉分的惩罚，因此想要冲排名的玩家可以在战斗处于劣势时强退重开，并不会有任何损失，避免因战败而掉分的情况。

《画到死》的奖杯名称和本作无厘头的画风十分吻合，从上到下看下来就像是读了一篇高中生写作的日记，内容充满了吐槽、抱怨、恋爱、迷茫等内容。下面是本作的成就 / 奖杯列表：

TIPS 守株待兔永远是最有效的方法之一，当其他玩家两败俱伤时才是你行动的最佳时机。

奖杯列表

奖杯名称	杯种	解锁条件
我跟艾美聊过了。聊了大概一小时吧。今天真是美好的一天呀。:)	白金	获得此奖杯外所有奖杯
我讨厌我的蠢继父。	铜	完成第一次击杀
噢@&！%，我今天刷牙了吗？	铜	击杀50人
我好饿	铜	使用魔手击杀一个敌人
或许我只是无聊而已。我想应该就这样吧……我很无聊	铜	进入完成任意10场竞赛
但我是说，有何不可？这堂课烂死了	铜	在任意竞赛中得到第一名
或许我会说我要去上厕所	铜	在器官捐赠者模式中储存10颗心脏
然后就躲在厕所里看影片看到下课	铜	完成训练
艾美一直看着我对我笑。怪怪的。虽然也有点酷，但也很诡异。	铜	找出靶场里的迷失者！
我很好奇她是不是喜欢我。如果是的话，一定很奇妙吧？	铜	摧毁靶场中的三颗月石！
或许她只是可怜我。或许她是在对我后面的人笑？	铜	在一场竞赛中使用战场上所有外星镇虫洞（包括秘密虫洞）！
不……我后面只有一张亚伯拉罕林肯的海报。我猜她有可能是在对海报笑？但那样很怪。	铜	找出外婆的可怕秘密！
老实说，那会让我更喜欢她。我的意思是，如果她有一点点怪的话，我会蛮喜欢的。	铜	皇帝（或至少他的脸）会把你压扁！
不是说如果她跟亚伯拉罕林肯在一起，我就会更喜欢她。超恶心的，因为他已经死了。而且长得超高。	铜	激怒一个外星人，击杀一个敌人！
胡趴老师在讲大学的事情。又来了。"你们对大学有什么规划呀？"这就是我们的课堂日常。	银	击杀100人
他为何以为我们都想上大学？背好几十年的学生贷款，加上在教室里多待四年？不用了谢谢。	银	使用3个不同角色击杀50人
我也许会去。我是说，我可能会想去。也可能不会，谁说那是达成目标惟一的路？！	银	使用魔手击杀50人
但我并非知道以后要做什么。艾伦说我暑假应该要去神奇老鼠速食店打工。嗯，鬼才要去。	银	使用特殊武器造成3000点伤害
或许我回去维京汉堡上班，好激怒他。但我真的不想要戴那种长角的维京帽。	银	进入并完成20场竞赛
不知道我能不能找到跟艺术有关的工作。高中毕业后。能帮电玩画画的话就太棒了。	银	在7场竞赛中得第1名
但这个主意也太白痴，根本不可能。看起来像我的鬼画符的游戏，没人会想玩。	银	用一个角色玩到第15关，并完成该角色的所有任务
该死，我要多弄几首歌到手机里。"FEVER DREAMING"已经听到烦了。我喜欢这首，但我听腻了。	金	击杀600人
但也不是说我有钱可以买新歌啦。该死，或许我可以戴那顶白痴的维京帽。	金	进入并完成50场竞赛
好，我刚在大厅里一头撞上艾美，我正式宣战：我需要像个男人！	金	在25场竞赛中获得第1名
我站在这里，又结巴又流汗。我不能再在她的面前表现得像个蠢蛋了。	金	到达排名塔的第15层楼
当我们撞在一起时，我和她的功课的确都混在一起了。所以我的确有传简讯给她的好理由。	金	只保存一次，就赢得一场器官捐赠者竞赛
等等，简讯？！？我百分之百确定我失去了蛋蛋。我需要跟她谈谈！我必须要@&！%的勇敢一点。	金	用两个角色玩到第15关，并完成这些角色的所有任务
就像马克那群偷卖庞克摇滚乐的家伙一样。他们什么都不怕！我得跟他们一样！	金	解开人面狮身的所有谜题

重点奖杯说明

艾美一直看着我对我笑。怪怪的。虽然也有点酷，但也很诡异。

玩家需要到达靶场的顶部进入一个小房间观看3场讲述游戏背景故事的舞台剧即可。困难之处在于由于台阶很少导致玩家很难到达靶场的顶部，这时只需要使用生化德古拉的"吸血鬼飞行"技能便可以轻松飞上去。

我很好奇她是不是喜欢我。如果是的话，一定很奇妙吧？

在靶场初始位置左边有扇写着"魔手"的门，进去会到一个宇宙空间一样的地方，四处漂浮着小行星，启动魔手随意轰掉3颗即可跳杯

不……我后面只有一张亚伯拉罕林肯的海报。我猜她有可能是在对海报笑？但那样很怪。

地点在外星镇上还活着的巨型章鱼对面楼顶的广告牌，往上面开几枪即可。

老实说，那会让我更喜欢她。我的意思是，如果她有一点点怪的话，我会蛮喜欢的。

在角斗场地图观众座位的顶端，很容易就会看到上面坐着一个皇帝，朝他开一枪即可。

不是说如果她跟亚伯拉罕林肯在一起，我就会更喜欢她。超恶心的，因为他已经死了。而且长得超高。

外星人指的是外星小镇地图里的巨型章鱼（活着的那只），当有敌方站在它的触手下面时，朝章鱼开枪激怒它，它会用触手攻击附近的人，推荐先把敌方打成残血再激怒章鱼。

当我们撞在一起时，我和她的功课的确都混在一起了。所以我的确有传简讯给她的好理由。

这个奖杯的达成条件必须是在一场比赛里一次存入10个以上的心脏获胜才能达成，如果只存了9个再等待时间耗尽自动获胜也拿不到奖杯。



或许她只是可怜我。或许她是在对我后面的人笑？

首先找到外星小镇正中间的水池（上面有一个人坐在马桶上的雕像），跳下去后到达下水道，来到隔壁冲着墙上的两只手中间的菊花射击，会出现一个洞口，进去，会从雕像里面蹦出来。再次进入下水道，在通道尽头找到一个圆形虫洞，出来后发现在一栋建筑（门前有两个旗杆）的一楼大厅里。二楼有个不断传送尸体的传送带，从一端进入会从另一端出来，玩家需要从两端各进入一次。之后再下到一楼，顺着右边的通道一直走到建筑的外边，出来后立即左转进入一条小道，通过踩一个类似于鞋印的蹦床到达一栋建筑的内部，随后就可以看到尽头有一个虫洞，进去，从一堵破墙豁口出来。然后往右前方走进一栋小屋，发现地板上有一个虫洞，跳进去到达一个小房间。出来右转又是刚才的那个虫洞，这次不进去，往右走到大街上，再往左前方走到横向的那条大街上的中部位置，可以看到围墙上有一个虫洞，进去，从另一个虫洞出来。再回头进入这个虫洞回到刚才的位置，往左拐顺着大街走到尽头再往左拐，可以看到左边的墙壁上有一个张开的大嘴的涂鸦，进去，即可拿到奖杯。

游技术 NOW PLAYING 免费游戏天国

TIPS 除生化德古拉外，要发现隐形的艾伦是十分困难的，最好的方法是注意耳机里的声音，一旦听到沉重的呼吸声，那就代表隐形的艾伦正在靠近你。



不灭的狩魂
回忆曾经的狩猎岁月

对于“《怪物猎人》系列”的老玩家而言，该系列可不仅仅是一款狩猎游戏那么简单。从新手猎人的不适，到老手猎人的沉迷；从雪山轰龙的咆哮，到强敌岚龙的击倒；从曾经的《2G》，到如今的《××》。这款游戏的更新与变化，见证着玩家们从怪物“猎”人到怪物“猎人”，更是见证了那段激情狩猎的岁月。初玩游戏时的疑惑、面对强敌时的压迫、挥舞双刀时的爽快、狩猎成功时的酣畅，这些感受都与游戏一起印在了我们的回忆之中。本文的作者用短篇小说的写法，记录下了他自己的狩猎历程，更描绘出了我们那共同的不灭狩魂！

序章

我蹑手蹑脚地打开了门，一股略显刺鼻的味道扑面而来，我不禁眉头一皱。这是一个有些昏暗的房间，我妈开了一个小餐馆，人手不够，于是她叫了她以前的一个同学来帮忙。而这个房间的主人，正是她的那位同学。此人对自己的个人生活明显不太上心，刚才那股刺鼻的气味便是极好的佐证。当然，这些对我而言并不算什么。他是一个很喜欢游戏的人，在这个房间里就有一台电脑。但那并非我的目标，我的视线在房间里游走着，如同寻找猎物的猎豹。忽然，猎豹一下子扑向了它的目标。就是它！我紧紧抓住一个粉红色的板砖状物体不放手——

这台游戏机对我而言一直是传说般的存在，我经常听别人说这台游戏机多么多么厉害，游戏多么多么好玩，但一直是只闻其名未见其面。如今这台传说中的游戏机就躺在我的手里，叫我怎能不激动！我立马打开电源，如一条清点着自己所守护着的财宝的恶龙一般贪婪地浏览着游戏列表里的图标。突然，有一个图标跳入了我的眼帘。一串看不懂的英文，绿色的背景色以及一个大大的“G”一下子勾起了我的兴趣。而后闪现出的巨大怪物的影像更是深深地吸引了我。于是我毫不犹豫地按下了X键。

进过一番毫无耐心的胡(an)乱(jian)操(rou)作(lin)之后，我终于进入了游戏主菜单。选择了一个看上去像是开始游戏的选项之后，伴随着令人心潮澎湃的音乐，我进入了一个奇怪的界面：左边是许多选项，右边有个人一动不动地站着。然而那些选项我一个都看不懂，于是又是一番对按键的无情蹂躏，我终于开始了游戏。



首先映入我眼帘的是一段在当时的我看来极其逼真的影像：一个穿着厚重衣服的人在雪山上缓步前行，前面慢慢出现了几具怪物的尸体。正当我感叹传说中的游戏机果然名不虚传时，一条橙黄色的巨大飞龙突然冲进了画面。穿厚衣服的人完全来不及反应，便已被这只飞龙一巴掌拍下山崖。赶走入侵自己地盘的家伙后，飞龙摆出了一个相当霸气的姿势对着屏幕来了一发震耳欲聋的咆哮，那气势甚至让屏幕另一端的我都不禁想要捂住耳朵。这段影像对于一个只会玩4399上的flash小游戏的10岁小屁孩来说简直如同通往新世界的大门一般，让我见识到了游戏的另一种形态。我迫不及待地想要领略这款游戏的魅力。



▲ PlayStation Portable，简称PSP！

然而接下来的过程却并不像我想的那般顺利。不能攻击，不能跳，我只能在一个小村子里慢悠悠地转来转去，时而与村子里的人或猫进行一大段完全意义不明的对话。我很快便对这一切失去了耐心。毕竟，一个只会玩4399上的flash小游戏的10岁小屁孩突然面对如此高端的游戏难免会有些手足无措。于是，我只好带着些许遗憾退出了游戏。

不过，那段激情昂扬的音乐与那只咆哮的巨大飞龙都一直萦绕在我的心头，挥之不去。

第一章

“这是什么游戏啊？”我好奇地盯着御姐的PSP问道。

此时我已步入高中，而御姐是我高一一开始就认识的朋友。其实他并非御姐，也不是御姐控，只是他的名字与“御姐”谐音才落得如此“雅号”。他本人倒也不介意，成天对谁都笑呵呵的。

而现在，我正站在他的寝室里，旁观他和其他几个室友一块联机玩PSP。人群中不时传出“迫击炮准备完毕了啊”“我靠谁放的龙击炮，击中友军啊喂”“吃我一套元素解放嗷啊啊啊啊~~”“又是哪个傻×乱开人车啊，劳资的气合斩啊55555.....”之



类的声音。

…… 真是和谐有爱的一幕呢 ……

"这个吗？《怪物猎人 P3》啊。"御姐抽空抬头回答了我的问题。

"哦，《怪物猎人 3》吗。"我若有所思的说道。这游戏我初中好像有看同学玩过，随口吐槽了一句"这游戏画面不咋地啊"，结果被他们翻着白眼反吐槽"那你去玩你的电脑游戏啊"。

"不是《怪物猎人 3》，是《怪物猎人 P3》！"御姐严肃地纠正道。

呃 …… 有什么区别吗？我很想这么问，不过话到嘴边又咽了回去。

"这游戏很有意思吗？"话一出口我就后悔了，这问题也太傻了吧！

不过御姐似乎并不在意，反而有些兴奋地答道"当然啦！"

听他这么一说，再看寝室里一群人玩得热火朝天，不亦乐乎，我不禁对这个游戏产生了一些兴趣。正好我那会儿有点闲，于是找了另一个同学，花了 400 块钱买下了他的 PSP。就这样，我入手了人生中第一台游戏机。

第二章

"啊——终于打通了啊——"我坐在床上伸了一个大大的懒腰，旁边放着的 PSP 正播放着奎爷将弟弟得摩斯放入坟墓的场景。

与预想的不同，入手 PSP 后，我却并未将太多精力放在《怪物猎人》上，反而把大把时间献给了《战神 斯巴达之魂》的神难度。《怪物猎人》在陪御姐他们联了次机之后就几乎没再碰过。尽管开头 CG 的确震撼人心，熟悉的 BGM 也让我热血沸腾，但我却无法全身心地投入这款游戏。磨刀、切换场景时读取、漫长的狩猎过程以及别扭的"C"字手操作方式等等都对我的耐心提出了极大的挑战。



"不过究其原因，果然还是因为自己太菜了吗 ……"我躺在床上这么想着，不禁露出一丝苦笑。之前联机时与班上攻略组（由班上的 gamers 组成）的鬼蒙蒙同学一起讨伐一头看起来很强力的怪物，我提着一把结云重弩想要好好打打辅助，于是一发回复弹打出去——砰！正当我欣赏屏幕上出现的回复特效时，我突然发现一件事：

这回复特效 …… 不管是大小还是位置 …… 怎么看上去都好像哪里不对劲？！

我抬头望向鬼蒙蒙，此人乃攻略组技术数一数二的斩斧使，虽然做事冲动，且好出口成"脏"，但斩斧技术的确是好得让人没话说，他能用一把大家都无法轻松驾驭的斩斧轻而易举地斩杀各种怪物。顺带一提，"鬼蒙蒙"这个外号来自于我们那个不着调的数学老师。

而此时，这位一流斩斧使一脸被扔了肥料玉的表情，咬牙切齿地吐出几个字：

"你丫干嘛给怪物回血啊！！！！！"

回忆结束，我叹了口气，拿起了旁边的 PSP。反正刚打通《战神》，一时半会儿也没什么事干，不妨再练练手吧，免得又坑到队友。这样想着，我又一次站在了结云村的大门前。

这次先杀两只狗龙王吧。我暗自思忖。

第三章

一条绿色的飞龙步履蹒跚地走进了巢穴，它的半截尾巴已经消失，翅膀与头也已经被破坏得不成样子。它走进巢穴深处，躺了下来，安详地进入了梦乡。

忽然，一道红白相间的光闪过，接着是两道、三道，之后便是如狂风暴雨般的红白光芒。飞龙疼得从梦中惊醒，正欲站起，腿上传来的剧痛又让它不得不倒下。最终，在一阵狂乱而又华丽的由红白相间的刀光所组成的死亡之舞中，飞龙哀嚎一声，迎来了生命的终结。

屏幕的另一半，我长长地出了口气。玩了一个星期，尽管许多方面还不够熟练，也会时常有"磨刀好麻烦"之类的抱怨，不过我已经渐渐开始享受这款游戏所带来的乐趣，技术也有了一定的提升。

而刚才倒在我的双刀之下的，便是有着"陆地之女王"美称的绿色飞龙——雌火龙里奥雷雅

不过刚才的战斗其实并不轻松。我自己带去的 10 瓶回复药与支给用的 3 瓶应急药早已消耗殆尽，我还跑遍了地图上每一个药草、蘑菇与蜂蜜的采集点，千辛万苦调和出的 4 瓶回复药 G 也没有坚持得了太久。很快我的生命值便已降至危险水平。再加上之前已有两次猫车，我甚至觉得自己握着 PSP 的手都在颤抖。好在雌火龙走路的样子也已一瘸一拐，我抓住机会，趁它睡觉时对着它的双腿一阵狂砍。而当我打出最后的鬼人乱舞时，我的耐力也已耗尽。此时若是那条雌火龙站起来一发突进或是甩一下尾巴都能直接把我送回结云村。可以说刚才真是生死就在一瞬间。还好它还没来得及站起来，就已经成为我的刀下游魂。

我站在雌火龙的尸体上，心里满是对接下来解锁的 4 星村任务的期待。那一刻，我觉得自己的猎人生涯充满了光明。





第四章

"力尽倒下""报酬金减少了1800Z""报酬金变为了0""不能再复活了""任务失败"

望着屏幕上接连跳出的这些令人心碎的提示，我绝望地放下了PSP。这已经是我第三次挑战这个家伙了。

雷狼龙——金奥加。

"不愧是'无双的猎人'啊。"我苦笑着。

我原以为自己的实力已经有了相当大的提升，然而在面对这个游戏的封面怪时，我发觉自己终究还是太天真了。我带上一大堆陷阱与各种药品，一见到雷狼龙我便狂放陷阱，再冲上去尽情输出。然而这并没有什么卵用，接下来发生的事简直如同一款回合制RPG一般，在我狂风暴雨般的输出之后，雷狼龙暴起反扑，一套"农妇三拳"轻松将我打成残血，紧接着又是各种连招把我送上猫车。而接下来发生的事情与刚才如出一辙，惟一的不同便是我连输出的机会都少的可怜……雷狼龙强力的带电大爪，硬生生的将我拍回了当年被青熊兽打得满地找牙的时光。想到这里，我不禁鼻子一酸。

"啊多么痛的领悟……"从外面的电视里飘来一句相当应景的歌词，甚至有些太应景了，我一下子笑了出来。笑了一会儿，我又开始用极其难听的音调开始跟着哼唱："啊多么痛的领悟……"

唱完，我重整装备，从村长那里接过任务委托，又一次踏上了那条熟悉的小木桥。

第五章

进入营地，我首先冲向支给品箱，火速抢完补给，连为远程玩家准备的瓶和子弹等物品也没有放过。然后我又吃下两块携带食料，一瓶硬化药与鬼人药，一切都有条不紊的进行着。

在5号区，我看见了那个熟悉的背影。它在月光下如闲庭信步般悠闲地走着，举手投足间无不彰显出它那帝王般的威严。然而此时的我早已没有了退路。我硬着头皮迎了上去，瞄准尾巴，手中的双刃迅捷地斩击，成功吸引了它的注意。雷狼龙恼怒地将头转了过来，而此时我早已进入鬼人化状态，正准备对它的尾巴来上一套乱舞。然而它迅捷地躲开了我的攻击，顺势一个头槌将我击飞。起身，收刀，我立马拉开了与它的距离，开始设置麻痹陷阱。而当陷阱生效的那一刻，雷狼龙便朝我飞奔而来，却正好踩上陷阱，动弹不得。我抓住机会疯狂输出，却没能把握住时机躲开它在陷阱失效后发动的攻击，再一次被击飞。雷狼龙紧接着开始蓄能，我见势不妙，想要冲上去打断它的蓄能，可当我冲过去正要拔刀时，它却将尾巴狠狠地砸向地面，把我打得晕头转向。

"可恶！每次都这样！"我不禁小声骂道。

我重整态势，两瓶应急药下肚，我再次提刀迎向雷狼龙，一阵凌厉的攻击之后，它闪到一旁，又一次开始蓄能。"这次绝对不能让你得逞！"抱着这样的决心，我又一次冲了上去。然而我只来得及打出两套乱舞，就只见一阵强烈的白光在我眼前闪过，我隐约看见在那阵强烈的白光之中，雷狼龙双爪撑起上半身仰天长啸，随后我就被强大的电流再一次击飞。

当我挣扎着从地上爬起时，雷狼龙庞大的身躯进入了我的视线。然而它的样子却和之前有很大差异：背上的鳞片全部倒竖起来，白色的毛带电后进一步耸立，全身上下都被极其强烈的电流与无数只超电雷光虫所包围，仿佛空气中都流动着电流。

雷狼龙，超带电状态！

此时这位"无双的猎人"才真正展现出它的王者风范。那仿佛能使空气带电的气势，能够震撼大地的脚步，以及双眼中流露出的杀意与王霸之气，无一不在向猎物展示它凶残的本性。尽管它只是缓缓向我走来，但在我看来，下一秒它就会对我发动极其致命的进攻。

如此强大的压迫感与威势，说它是溪流的王者，恐怕也不为过了吧。

"搞什么……到底……谁才是猎物啊……"我不禁发出了这样的感叹。

感叹归感叹，但战斗仍然要继续。我冲向前去，不等它对我发动攻击，手中的双刀早已出鞘，斩向它的尾巴。雷狼龙大发雷霆，带有十万伏特高压电流的爪子以雷霆万钧之势向我袭来，我躲闪不及，重重的挨了一下。我再一次艰难地爬起，喝下一瓶应急药，"再来啊啊啊啊啊！！！"

……

战斗仿佛持续了一个世纪，我又一次被雷狼龙击飞出十万八千里。我费了九牛二虎之力站起来，想要喝点回复药，却发现不知何时，我的应急药与回复药早已消耗殆尽，而回复药G也已所剩无几。我赶紧查看其它道具，也基本上被用得差不多了。一股无力感瞬间击中了我。

我看着远处缓缓向我走来的雷狼龙，"真不愧是'无双的猎人'啊。"望着它那似乎带着一丝嘲讽的眼神，我无力地想道。放弃的念头在我心头打着转。

真的要放弃吗？我这样对自己问道，这样真的好吗？回想自己前几次挑战的失败经历，想起了被自己消耗掉的许许多多的道具，想起了被刷刷扣掉的报酬金，我不禁悲从中来。

突然，我又想到，自己这一次的挑战，好像比之前的几次持续时间都要长上许多。想到这里，我莫名的有些恢复了信心。我重拾勇气，无畏地向雷狼龙冲了上去，手中的双刀疯狂地斩击着。"既然

这次都支撑了这么久了……那还怎么可能就这么轻易的放弃啊——"

啪嚓！伴随着一声响亮的物体断裂的声音，一条黄色的尾巴应声落地，而它的主人则痛苦地哀嚎着逃向另一边，帝王之势尽失。"还没完呢！"我早已杀红了眼，提起双刀再一次发起了冲锋。此时雷狼龙早已被我解除超带电状态，正由于耐力的流失而缓不过神来。而我手中的双刀如怒吼着一般精准地扑向它的双腿，电光火石之间，雷狼龙哀嚎着倒地，我抓住这来之不易的机会，开启鬼人化模式，手中的双刃也展开了它那恐怖的獠牙，与刀刃一起残暴而迅捷地撕扯着雷狼龙的身体。"死吧死吧死吧！！！"我不顾一切地疯狂挥舞着手中的双刃，刀光与血光在我眼前交织着，使我眼花缭乱。直到雷狼龙终于从这股杀戮风暴中艰难地爬起来，我才停下了挥舞武器的双手。看到雷狼龙一瘸一拐逃跑的样子，我才意识到原来这位"无双的猎人"也与我一样，几乎已经陷入了绝地。这次看来有希望成功！

来吧！我给自己鼓劲，狭路相逢，勇者胜！

我跟随雷狼龙的脚步来到九号区，此时它正安详的睡着，完全感知不到我的到来。我毫不犹豫地冲上去对着它的头来了一套乱舞，雷狼龙从梦中惊醒，而此时我早已打完两套乱舞并躲到安全距离以外。雷狼龙愤怒地对我使出了经典的招式"农妇三拳"，但我早已摸清这招的套路，在肾上腺素的作用下轻松躲过，紧接着对雷狼龙又是一阵迅疾的攻击。雷狼龙见势不妙，想要通过蓄能进入超带电状态来扭转局势，然而超带电状态需要蓄能三次才能开启，此时再来蓄能只是为我提供更多的输出机会而已。而我也没有辜负雷狼龙的"好意"，抓紧时间疯狂输出。最终，雷狼龙终于在我双刀华丽而残忍的攻势之下，不甘地低下了高贵的头颅，长眠于溪流之中。

伫立在雷狼龙的尸体旁，我的心中没有想象中的巨大喜悦，却有一种难以言说的解脱感。这种复杂的心情，我不能理解，但有一件事，是可以确认的。

我，终于成功狩猎了雷狼龙。

终章

天空之舞 灾厄的旋律——狩猎一条岚龙。

看着这份委托，我陷入了犹豫。

在我并不算长的狩猎生涯中，我经历了各种各样的挑战。我曾经轻松吊打轰龙，也曾被上位青熊兽一屁股撞飞；我曾把雄火龙杀得落荒而逃，也曾被一群小野猪撞得找不着北；我曾把雷狼龙打得叫苦不迭，也曾被恐暴龙一发口臭送上猫车……而在这一次又一次的狩猎之中，我逐渐知道了属性在狩猎时有多大的帮助，知道了雷狼龙踩麻痹陷阱会蓄能，知道了兴奋蘑菇其实可以吃，知道了猫咪们也是很有用的帮手……我的狩猎技术愈发成熟，狩猎的技巧、注意事项等也已烂熟于心。而在此期间，我还接触了我的狩猎启蒙之作《怪物猎人 携带版 2nd G》，不一样的狩猎舞台，不一样的怪物以及不一样的游戏系统让我在怀念当年的感动的同时进一步打磨了自己的技术。可以说，如今的我已是一名真正成熟的猎人了。

而现在，我面对着岚龙的狩猎委托，犹豫着是否接受这个任务。之前我和我的好机友，攻略组专业弓箭手兼长枪使兼太刀使兼结云村 & 口袋村顶级老（wai）猎（gua）人（wang）蒙子一起"参观"过岚龙，其巨大的身躯以及强大的攻击力都给我留下了极其深刻的印象。现在终于轮到自己独自面对这只强大的怪物了，激动之余，我也不禁怀疑自己是否真的能战胜它。

不过一直犹豫也是无济于事的，一味的逃避只会使自己更加软弱。于是，我好歹是鼓起勇气接下了委托。

任务开始前先是一段动画，全身被气流所缠绕的岚龙摇动着身体缓缓前行，而此时的灵峰风雨交加，雷鸣阵阵。动画之后，我迅速冲向补给箱，很意外的，这次没有其它道具，只有大型弩炮专用的压敏电阻弹与单发式拘束弹。来不及抱怨公会的不给力，我拿完所有能拿的东西后就冲向了战场。

面对岚龙，一股强大的压迫感扑面而来。它有着巨大的身躯，呼风唤雨的能力以及堪比天灾的破坏力，我甚至觉得"天空王者"这个称号不应该安在雄火龙身上，而应该给它。不过作为一名经验丰富的猎人，我很快调整好了自己的状态，顷刻间，手中的太刀就已向它的尾巴斩去。而岚龙也没有傻乎乎地站在那里当活靶子，同样在第一时间展开了攻击。我与它就这样展开了激烈的交锋。然而战斗开始后不久，我便发觉自己略处于劣势。岚龙灵活的移动让我无法轻松地找到输出机会，再加上其浮空的特性使我的攻击经常扑空。而岚龙的攻击虽然不算难躲，但每一击都威力不俗，即使是简单的挥一下爪造成的伤害也很可观。几番交锋之后，我便已消耗了两瓶回复药。

这样下去可不行。这样想着，我立即转变战略，改用谨慎型打法，受伤率有所下降，我还用拘束弹使其硬直了两次，成功输出大量伤害。然而风水轮流转，岚龙先是发怒后一声咆哮让我行动不能紧接着一记突进再接大龙卷风直接带我上天，体力瞬间损失大半。重整态势后，我果断与它拉开距离，吃下一条烤熟的鱼与一瓶回复药，紧接着又投入紧张的战斗中去。

时间一分一秒的流逝，岚龙的尾巴与爪子已经被我破坏，然而岚龙的攻势一点也没有要停下来的意思。而我的压敏电阻弹与拘束弹也已耗尽，回复药也只剩五瓶。我开始不耐烦地想这家伙为什么还不死。然而突然之间，天色大变，整个灵峰昏天黑地，电闪雷鸣。而岚龙的身体也开始发黑，龙属性能量逐渐在它身体里积攒起来，它的双眼红得发黑，使它原本凌厉的目光变得更加凶残。我顿时感到心头一股无名火起，提起武器对准它的脑袋一阵狂砍，然而没砍几刀便被它一掌拍飞。这一掌把我从愤怒中拍醒，我又一次重整态势，正欲稳中求胜，却发现这家伙竟然从我眼前消失了！我赶紧抬头，只见它正在空中迅捷的穿梭着。我原以为它要像雄火龙那样绕地图飞一圈再来个俯冲攻击时，它却突然在半空中停了下来，弯曲着身体。我有些疑惑，这又是什么新套路？

这个疑问很快便得到了解答，一发高压水枪猝不及防地从我左边扫过，把我打了个措手不及。还没等我回过神来，刚刚被水枪扫过的地方顷刻间又冲出无数道水柱。果然这套路够深！我突然想起蒙子之前告诉过我，岚龙有个全屏大招，相当难躲，每次岚龙开这个大招时他都直接扔回家弹（所以每次打岚龙他都要带一堆素材玉和兴奋蘑菇，"不然心头慌"，他是这么说的）。难道就是这一招吗？！来不及多想，第二发水枪如期而至，我急忙向前飞扑才躲过一劫。正当我感叹我走过最长的路就是岚龙的套路的时候，第三发水枪便已呈破竹之势呼啸着向我袭来。这一次，幸运女神没有再眷顾于我，我躲闪不及，直接被击飞出去，体力瞬间离猫车只剩一步之遥，身上还多了个湿身 DEBUFF。吓得我赶紧闪到一旁把剩下的回复药一股脑儿喝下肚，再





喝了一瓶强走药G。好在岚龙的大招已经结束，而它也终于重新回到地面。战斗总算是勉强回到了还算正常的节奏。我再一次提刀上前，与岚龙展开了激烈的战斗。

……

时间仿佛又过了一个世纪，不知不觉间，我便又消耗了不少药品。而岚龙头上的一只角也已被我破坏，但岚龙依然坚挺。就在此时，屏幕上出现了一条提示："任务时间还剩10分钟"。我心头一紧，立马开始加快对岚龙的输出频率，然而在多次斩击与三套气合斩后，岚龙仍然没有一丁点要倒下的意思。此时另一条提示出现："任务时间还剩5分钟"。我再一次被一股熟悉的无力感击中，好像我在一瞬间就回到了当年自己还是那个被雷狼龙吊打的菜鸟猎人的时光。我不禁开始怀疑眼前的庞然大物还剩多少体力，究竟是在苟延残喘，还是说仍能与我再战个三百回合？然而尽管如此，我仍然机械地操控着角色一刀又一刀地向岚龙身上砍去，输出节奏丝毫不变。仿佛连我拿着PSP的手都并非属于我自己，而是有别的什么东西在操控着。

我不断地攻击着岚龙，而它也一直在试图回避我的攻击并伺机反击。这场战斗似乎没完没了。就在我几乎不抱希望完成任务时，镜头猛地切换，岚龙突然痛苦地疯狂扭动着身体。与此同时，屏幕上出现了我期待已久的四个大字："目标达成"。

那一瞬间，我甚至不太相信自己的眼睛。但当我看到躺在地上、一动不动的岚龙尸体，以及灵峰的天色终于拨云见日、阳光洒向大地的景象的时候，我确信这一切都真实发生了。经过一番全力以赴的殊死搏斗，我终于战胜了岚龙。

望着远处悠久而美丽的的山景，我感受到自己整个人都得到了升华。那洒向灵峰的明媚阳光，也同样洒进了我的心里，让我感到无比的温暖……

尾声

"来来来，同志们联机了啊——"

"这次又是什么弱鸡怪啊，看我一发元素解放爆了丫的菊啊哈哈哈哈哈……"

"黑蚀，来不？"

"……啊今天天气不错啊，不如来杀杀大怪鸟助助兴吧啊哈哈哈哈哈……"

"……滚。"

"大兄弟联机不，我操（四声）虫棍贼六——"

"你个坑货一边凉快去，还有，说多少遍了是操（一声）虫棍不是操（四声）虫棍啊大哥……"

……

望着一旁忙着联机的攻略组的各位，我不禁露出了会心的微笑。

有人问过我，这游戏的乐趣到底在哪里啊？关于这个问题，我想其实答案有很多。它可以是通过不懈努力终于获得新装备的喜悦，也可以是一边抱怨游戏系统繁琐又坑爹一边忘乎所以地找蘑菇挖粪便的口嫌体正直；它可以是成功狩猎大型怪物时兴奋的心情，也可以是面对强敌时一次次猫车但却越挫越勇，不断挑战最终成功的那一刻的成就感；它可以是在不断的狩猎过程中一次又一次的自我超越，也可以是在万念俱灰的那一刻看到的希望之光；它可以是联机时与伙伴们的欢声笑语；也可以是任务完成时伙伴们脸上露出的笑容……

而这些，在我看来，便是我们的"狩魂"。

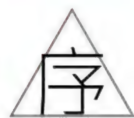
是啊，只要我们热爱游戏的心依旧保持活力，我们的狩猎之旅就将继续，而我们的狩猎之魂，也将会就这样熊熊燃烧下去。这，便是我们对于《怪物猎人》这款游戏的热爱，也是我们对游戏的热爱。

我轻轻推了一下眼镜。是时候买一台3DS了呢，我想道。

文：翼　编：余烬



攻壳机动队 Ghost Really in the Shell？



序

在我写下这篇文章的时候，真人版《攻壳机动队》正在国内“热映”，并且两日收入破亿元的票房，全球累计票房逼近1亿美元。对于一部耗资过亿美元打造的“大片”而言并不算优秀。

诚然，由与“黑寡妇”几乎划上等号的斯嘉丽·约翰逊出演草薙素子足以令无数粉丝为之振奋，之前一部《皮囊之下》谋杀了多少男人们的子孙，而《超体》更是奠定其科幻片女星的地位。

这次“全裸”出演同样高冷的素子，却未能改变票房和口碑欠佳的局面，或者不应该由她“背锅”，反而是因为原著过于出色，珠玉在前导致的改编困难。

历史上能被称为“百科书式”的故事作品并不常见，号称“一部十万个词语的辞典小说”《哈扎尔辞典》融合了世界三大宗教史料传说于一身，打破小说界限，创辞典小说之先河；西方哲学史的长篇小说《苏菲的世界》则是另一本经典。而《攻壳机动队》的伟大之处是其不仅是一部神作，而是一系列神作的集合。

如果想要在观看真人版电影之前一口气补完整个“《攻壳机动队》系列”，好让看电影时或发朋友圈时更能“装”，大概是没有必要。一来因为电影的深度和烧脑程度远不如动漫版，二来初接触《攻壳机动队》时面对眼花缭乱的名目不知如何下手，足以令人望而却步。不如跟着笔者的笔触，把许多部作品单独拿出来都堪称神作的“《攻壳机动队》系列”通览一番，权当观影前的攻略，或许是个可行的选择。

轻松中见严肃
漫画版《攻壳机动队》

《攻壳机动队》诞生于日本ACGN界的冰河时期，“宫崎勤事件”（日本称为“东京·埼玉连续幼女诱拐杀人事件”更加形象）的发生令二次元世界感受到了来自三次元的冲击，舆论将虐杀四名女童的凶手宫崎勤与ACGN次文化之间塑造成“夏娃与蛇”的关系，被渲染成血腥暴力没营养的ACGN需要一些具有深度的作品来为自己正名。

1989年4月，凭借《苹果核战记》一举成名的著名漫画家士郎正宗在讲谈社青年漫画刊物《周刊Young Magazine》上以每3月1篇的进度连载《攻壳机动队》。

故事的背景舞台设定是近未来的21世纪40年代，在架空虚构的日本新都会新滨市（东京已经沉没），经过第三次和第四次世界大战洗礼的近未来科技已可将人类除大脑外的所有身体器官用生化电子的义体代替，并将人类大脑改装成与具有互联网功能的电子脑，人类只需要“脑后插管”便可以潜入他人识海之中。上层社会和有经济条件的中产阶级人类纷纷进行义体手术，加装先进的电子脑，并用性能更高的人造义肢替换原有的身体器官，变成

文 不快乐王子 编 宇宙人 美编 anubis

了“Cyborg（机械生化人）”。这种“赛博朋克”中经常出现的新型人类，已然渐渐成为社会常态。

在电子化的赛博朋克时代，依旧保有很多“现代”的特征，正是这种动荡变革时期，人心的变化以及人们对于自身存在的思考，野心家的操纵和利用，构成了表面繁荣而暗流汹涌的社会现状。

人类社会的全面义体化（电子化）虽然带来了巨大的便利，却也不可避免地催生出了一种新的犯罪方式——电子犯罪。电子化并互联网化的人类开始受到黑客攻击，暴露在大脑被入侵、记忆被篡改等危险之中。日本政府因此专门成立了首相直属的特别情报机构“公安九课”，其武装力量称为“攻壳机动队”，来应对各种危及到国家最后防线的各种事件，由于这些大型犯罪往往涉及到官方与大型企业联合集团的勾结，所以九课面对的敌人往往是来自各种国家暴力机关的阻击和突袭，枪林弹雨是家常便饭。

在完成了第一部12话的连载后，讲谈社在1991年推出首部单行本——《攻壳机动队 The Ghost in the Shell》。“The Ghost in the Shell”这个副标题其实是作品原本的名称，意译为“躯壳中的灵魂”，“Ghost”在系列作品中指义体无法复制代表人类个性的意识。人造的义体、假肢、电子脑不过只是空壳（Shell），无法复制的灵魂才是界定人类存在的定义标准，没有Ghost的机器人或者仿生人仅仅是由人工智能驱动的哲学僵尸，并不是真正的人类。

士郎正宗是从匈牙利裔英国作家阿瑟·库斯勒名为《The Ghost in the Machine》的论文中取得灵感。原话出处则是英国的哲学家吉尔伯特·赖尔，这位哲人在精神哲学层面上反对由笛卡尔提出的心物二元论，即指人类是由“肉体”和“心灵”两个独立部分组成，否定了唯物主义“一个人的肉体就是它的全部”，这种形而上学上的超自然预设无法证伪，给予了更多的讨论空间。士郎正宗将这个讨论从现实转移到“《攻壳机动队》系列”作品中，借由极端典型的人物——全身脱了“肉体凡胎”的0岁义体人——草薙素子的角度，以故事性的手法和相对轻松的笔触，探讨“Ghost”真正存在的形态乃至由此组成的社会最终会呈现怎样的变化。

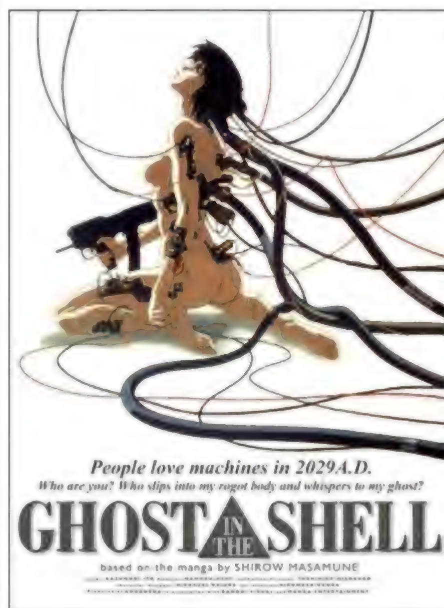
2001年和2003年分别发行漫画第二、三部单行本《攻壳机动队2 Man-Machine Interface》和《攻壳机动队1.5 Human-Error Processor》，一个并不算常规的计数方式。这并不是如今的单行本的编集仅仅是序数的延伸。

《攻壳机动队》单行本的完成度相当高，第一部完结之后，素子离开了九课，并且开始在现实与网络之间穿梭，基本上与九课无关，成为了独立的故事；而“1.5版本”收录了四部素子离开九课之后，九课的其他人探案的故事（其中一部素子有现身协助），则又和素子联系不大。到了后期，士郎正宗的分镜越发洗练，画工也越发细腻，大段的科学注解虽然也是每页可见，但不再令人眼花缭乱。即便如此，士郎正宗还是很好地保有了作品的精髓。

在这三部作品中，士郎正宗保持1至2话为一个单元的篇幅完成一个故事，尽管涉及严肃的政治哲学问题、大量复杂术语、对白和冗长的解释，但整体氛围却不是异常沉重和压抑，尤其是作为主角的素子也并不是像以后在影像作品中看到的那副高冷，会只顾喝酒无视荒卷课长的要求，会对这个“猴子”做鬼脸，甚至会和其他男女上演“不可描述”的情节，上至内务大臣下至巴特都是其捉弄的对象，在其影响下，九课的成员大多尽管面对着诸多危机，接触大量机密的他们也曾对自己的存在意义产生深刻的思考，但对生活依旧保持乐观积极而且幽默的态度。

“对于默默不断前进的科学，科幻也不能总是描写世纪末的倦怠世界吧。未来还是明亮的好。”士郎正宗对此如此解释。

画风突变
押井守的两部剧场版



《攻壳机动队 The Ghost in the Shell》获得了不错的名声，这令作品的动画化变得可行。不过由于原作涉及大量硬科幻向的术语，以番剧连载的方式并不妥当。

讲谈社找来了Production I.G担任制作，而导演则是由拍摄过《机动警察》剧场版作品的押井守担任。押井守执导的风格是合理的结合原著，并且加入大量自己的制作手法和思考，使全剧表现出其独特的个人思想、分镜手法及气氛处理，受到了各界的广泛好评。在《攻壳机动队》的剧场版中，士郎正宗的轻松风格消失不见，取而代之的是关于生命存在方式的沉重哲学话题的讨论，以及对乌托邦一般的繁华都市下一个个生命孤岛苍凉悲怆、茕茕孑立（英语“Stand Alone”的原意）的生存环境的思索，重现了“赛博朋克”的末世景象。

故事从两个垃圾收集工人被人蒙骗之下成为了黑客破坏的帮凶，九课在设局引出了幕后黑手之后触发了大混乱，最后竟然发现他们全部都被植入了虚假的记忆，这件事对于早已全身义体化的素子产生了巨大的冲击。

素子对现状产生了怀疑、不满和迷茫，思考究竟人类存在的界限，没有了自己的肉体，那么承载着记忆的“Ghost”是其作为人的最后底线，连灵魂的记忆也被修改，那么究竟还是不是“人”。卢梭“自由观”，还是笛卡尔的“我思故我在”，抑或叔本华的随笔都是对人的定义被押井守运用其中，将哲学问题与现实结合并升华。而在哲学讨论的深处，蕴含着名为“孤独”的宿命，这是素子贯穿整个“《攻壳机动队》系列”都要面对的问题。

被称为“傀儡师”的幕后黑手竟然操纵着完全电脑人自愿进入了九课，他/她的最终目的是要和素子结合，在这个过程中，“傀儡师”的真面目被揭开，它只是由外务省、公安六课以及国外大型科技企业联合研发的AI“2501”，但是通过执行各种任务产生了自我意识，在寻找同伴的过程中发现了同样没有自己真实身体的素子，希望与其融合后使生命形态得以更高的升华，但“2501”的制造者显然不希望看到这样的局面，来自六课的直升机将两者的“肉体”毁灭，但经过灵魂融合的新素子并没有死亡，在巴特帮助下，她找到了一个幼童的躯干，面对着这个“赛博朋克”世界，这个孤独的人思考自己的方向……

在82分钟内除了讲述这样一个深奥的故事，需要很好的声音和画面表现力，而押井守很好地做到了，由于“攻壳机动队”设定中东京已然废弃，所以“新港市”参考了许多香港这个东方魅力都会的外观元素，随处可见的繁体汉字、平民化的女人街集市、北河街唐楼间逼仄的天空、层层叠叠的广告招牌和后巷横街中的乱象，与作为金融政治中心象征物的高楼广厦以及如同血管一般的路网相结合，形成鲜明的对比。而义体人制作的流程，素子初登场时在从高处一跃而下快速介入战斗的情景，徒手强行拆掉战车以致肌肉寸寸迸裂的画面，以及迷茫时素子潜入海中慢慢地浮上水面，与自己身影重合的一幕等等粉丝们津津乐道的画面，在这座魔性的都市画面上绘画了有血有肉更有思考空间的场景。“神降合婚夜，破晓虎鸫啼”的悲歌一再响起，川井宪次创作的《傀儡谣》再次升华，成就了完成度极高的《攻壳机动队》。

在著名的烂番茄网站上，《攻壳机动队》获

得96%正面评价，人们对深度论述的剧情以及精湛的画工击节赞赏，《攻壳机动队》与《亚基拉》一齐被认为是上世纪九十年代率领日本动画打入西方市场的开山之作。同时也被认为是"攻壳机动队"历史上最具代表性也是最成功的一作。

1995年10月，《攻壳机动队》在东京国际影展上举行首映，获得了诸多喝彩之声，随后11月在各大院线上映。登陆北美后占据了Billboard录像带销售榜第一位，同时也成为了《Billboard》杂志评选的家庭影碟销售冠军。

一众传奇导演都对其青睐有加，当时已经凭借《终结者2》、《异形2》以及《真实的谎言》而成为好莱坞大牌导演的詹姆斯·卡梅隆也为其日语LD版本撰写文章。沃卓斯基兄弟（现在是姐妹）是狂热的"攻壳迷"，从巴特那句"存在本身的信息，既虚幻又现实，人一生所能接触的事物对这世界而言，只是沧海一粟罢了"得到启发，拍成了经典的《黑客帝国》。斯蒂芬·斯皮尔伯格则一直寻找机会将作品真人化，当然这是后话。

2004年，押井守时隔近十年终于推出了系列的续作——耗资20亿日元打造的——《攻壳机动队2：无罪》。

如果说第一部《攻壳机动队》是素子对人生的思索，那么"无罪"更像是巴特对于正义以及素子最深情的告白。巴特在素子离开九课后变得郁郁寡欢，行事乖张却又不无道理。巴特和他的巴吉度犬，两只"单身狗"在午夜尝一口狗粮，然后相互依偎度过漫漫长夜，这样的暗线令人感到温馨而又心酸。巴特在主线中的表现也更能得到理解。

高级人造女奴机器人失控杀人频发，公安九课派出巴特和陀古萨以私人身份调查生产女奴的跨国企业洛氏集团。巴特乖张的行事方式表现到极致，一言不合便端掉了配有重火力的黑帮老窝，令新搭档陀古萨感到无奈。巴特也由于生活过于单一，遭到了集团旗下黑客的打击报复，几近酿成大祸。回过神来的两人沿线追查，终于在北方的择捉岛找到了黑客，陀古萨误触陷阱使他们陷入了无限轮回中，幸好巴特在"守护天使"的帮助下看穿了一切。最终在洛氏集团的工厂船上，素子终于降临，久违的



搭档合拍地压制了船上保安系统的攻击，成功揭露了洛氏集团绑架少女并将其"Ghost"灌注成机器人女奴AI，好让这些机器人更加生动地成为大人物的玩物的真相，而这些带有人类意识的机器人奋起反抗，最终酿成了失控杀人事件。

故事设定遵守由科幻小说家艾西莫夫所创造出来的"机器人学三大定律"，"机器人不得伤害人类的情况下，尽可能保持自己的生存"是将第一和第三定律糅合。押井守巧妙地以"人造女奴们以自己故障为由，创造出攻击人类的许可，这个逻辑上的推论，也解开了伦理法第三项的束缚"构成了剧中最重要的矛盾。

在作品中被引用的何止阿西莫夫的名句，押井守将丰富的文学素养发挥得淋漓尽致，古今中外诸多名著被其共冶一炉：

"要理解凯撒，并不一定要成为凯撒。"德国社会学家马克思·韦伯《论理解社会学的基本范畴》的论述被引用来思考义体化的哲学问题；罗曼·罗兰在《约翰·克利斯朵夫》所说的"人们通常并没有自己想的那么幸福或是不幸"被出口成章的荒卷用来形容巴特的生活状态；能剧大师世阿弥《花镜》中一句"生死去来，棚头傀儡，一线断时落落磊磊"（指人的一生就像傀儡一样，一旦线断了，就无法再接续）成为了点题之句。能剧也因其脸谱化和唯一性而被押井守解读为与义体有某种莫名的相似之处。

除此以外意蕴上靠近孔子《论语》《醒世恒言》等经典语句，，一众日本诗人的俳句，西方作家和哲学家的诸多名言都在荒卷和巴特等人随口而出（有电子脑真方便），如果没有字幕组的细节推敲，我们真的很难领会到其中的神髓。而大量出现的口语化粤语是否好理解则见仁见智。有忠实的粉丝将这些语句一一摘录，近30个名句典故浓缩在100分钟的正片中，令人再次感受到编剧强大的功力。

除了形而上的东西，"无罪"的制作也是相当精良，优质画面对得起那燃烧的经费。在CG动画技术尚未成熟的当时，制作团队做出了飞机飞过"计算机都市"择捉岛迷雾上空时宏伟壮阔的画面，可以说是这个系列最具有"赛博朋克"味道的一幕；在择捉岛上举行的祭典上，人们将人形玩偶扔进火堆中，火苗与碳化渐渐蔓延到木偶的整副身躯，这段短短数秒的镜头却是用接近一千副原画所构成，也难怪许多弹幕笑言这烧的不仅仅是人偶，更是白花花的钱。

总体而言，押井守在这两部剧场版的《攻壳机动队》中表现出了绝佳的思想深度和极好的光影声效，堪称该系列巅峰之作，但这并不是将"攻壳机动队"精髓展现的唯一方式。

走向普及的《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》

说过了将作品打入欧美市场的押井守，我们来说说被公认为与《星际牛仔》和《新世纪福音战士》等经典齐名的"神作"——神山健治版的《攻壳机动队》TV版。该系列首部作品《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》（简称"S.A.C."）更像是漫画的一部前传，讲述了素子离开九课前与九课的初始成员们并肩对抗各种社会危机事件的故事。有了更长的篇幅，神山健治可以结合社会百态，构筑更加完整的"赛博朋克"世界。

近代日本经历多次重大的转变，产生了许多真实而又意味深长的故事：涉及连续企业恐吓和模范犯的"格力高森永事件"，具有犯人崇拜特质、也是最具盛名的"三亿元事件"，官商医相互勾结致患者死亡的"药害艾滋事件"和被当作治疗炎症偏方的"丸山疫苗"都是其中为人熟知的社会性事件，源于生活的素材给予了艺术创作者大量的创作的空间，神山健治将之串联成一条以"村井疫苗"为核心、以企业绑架和恐吓为触发点，引发了对犯人的崇拜以致模仿犯罪以及官商勾结下毫微米机器人混入杀人病毒事件，以及多个事件背后黑手从中渔利的大型事件，以此作为贯穿全剧核心的主线。

从作为"笑面男"事件再次触发点的警察高层非法为调查员安装微型视觉装置"拦截者"为起点，九课成员从大堂警视总监受到"笑面男"恐吓事件着手，调查被公认是最有可能是"笑面男"的嫌疑人——被公司抢走了知识产权的"拦截者"主要设计者七尾。却被真正的幕后黑手抢先下手杀死七尾，

将一切归于迷雾。

素子与陀古萨以及其他九课成员在真正的“笑面男”引导下，建立了亦敌亦友的合作关系，借此机会查探出幕后真正的黑手——以执政党党魁药岛为首的利益集团。但本应总理却因为政治考量牺牲了九课，后者面对着来自海军特种部队的猛烈攻击，虽然他们不惜自毁基地制造假死现象，但敌人还是再一次找上了他们，甚至连素子也在登上飞机逃亡前的一刻被爆头……当然，这一切都是在荒卷课长的计划之下，九课最终以满血复活的姿态重现，并且一举铲掉药岛集团。

作为一部战火纷飞的动画，在最后一集中却再次用巨大的篇幅的对话，借素子和“笑面男”的对话，揭开了六年前“笑面男事件”的真相：日本政府为了扶植微纳米机器人技术的发展，好让其转化作更大用途并谋求更高的国际地位，在濑良野集团尚未能将这项技术有效治疗“电子脑硬化症”（人类电子脑化后出现的广泛性新型绝症）情况下，便将其纳入力推的医疗方案，将未有根据但有疗效的“村井疫苗”不予审批，直接导致了许多人因此而死亡。少年黑客在责任感驱使下绑架了濑良野总裁，最终说服后者准备说出真相，但这件事却被以药岛干事长为首的实权派利用，不仅扼制了濑良野集团公布事实真相，反而以“笑面男”的名义对一众大型企业进行勒索，将企业的赎金、政府应对“笑面男事件”进行的资金补助通通转进自己的口袋，更操纵这些公司的股价赚得盆满钵满。而来自金字塔顶端的铁腕才是“笑面男事件”不断发酵却不能解决的真相。“原型的不存在，却存在无原版拷贝”的现象素子归结为“STAND ALONE COMPLEX”，为全篇点题。而真正的“笑面男”只能隐匿于福利机构，直到陀古萨无意间将其重新拉回社会，又在事件完结之后重新隐匿。

主线剧情已然曲折离奇，而围绕事件产生的复合支线同样精彩。带有逆反倾向的青年对似懂非懂的谜团以及恰巧出现的连续骇人听闻的事件出现崇拜而出现模仿“笑面男”暗杀，其形成的犯罪复合是没有母体的拷贝，为“STAND ALONE COMPLEX”定下了基调。

讨论区的兴起，人们对事件的过分解读，各种支持和反对的声音和各种真真假假的“渠道”消息相互交织，人们处于不同立场对事件进行解读，试图说服对方并成为主导事件的主流意见。这是好莱坞经典电影《十二怒汉》的经典情节，神山健治花了一整集的时间去描绘各种社会代表性声音，初看时会感到枯燥无聊，但在二周目的时候才会发现制作团队在此处埋下的各种伏笔以及对整体故事的补完。

和剧场版相似，神山健治在“S.A.C”也使用了深厚的社会学和文学典故，不同的是他绝大部分采用的是美国作家塞林格笔下《麦田里的守望者》（The Catcher in the Rye）、《笑面男》（The Laughing Man）和《香蕉鱼的好日子》（A Perfect Day of Bananafish）的语句。而“不屈者难渡人世，予正直者以安眠”和“在现实中打拼，梦想才有意义，把自己投射到他们的梦中，跟死了有什么区别”等原创的句子也起到了重要的点题作用。其中不乏社会问题的思考和神预言：纨绔子弟将不惜一切都要舍弃自己的身体换上义体的大企业家的器官，高价卖给受到命运作弄不得不等待心脏移植的小姑娘；沉湎于战场残忍行径的美帝刽子手制造了一起起凶残的血案；南美毒枭也是传奇英雄；多次出现在大洋彼岸的这座城市，竟然是隐藏着他“不死”的真相；16年前被极端团体绑架的电子公司社长之女重新出现，相貌竟然与当年无异，当中存在着可悲的故事……

除了以主角素子领导的主线外，九课的人员如陀古萨、巴特和荒卷部长都有独自为主角的戏份：

被戏称为“猴子”的荒卷课长在拜祭同为“殿田塾三羽鸦”的辻崎时，却意外揭破这位已经死去了七年的“挚友”竟然策划着一场惊天的复仇阴谋；工费出访顺便去拜访经营葡萄酒银行（讽刺投机倒把和洗钱行为）的老情人；却又遇上银行劫匪以及想要借此机会铲除洗黑钱证据的，日后将成为九课领导者的陀古萨成为了第一个真实接触“笑面男”的九课成员，从其“Or should I ？”中推断出“笑面男”曾经一段时间远离社会，进而将许多事情串联起来形成突破口，而他因为一时善念为死去的股市大鳄送上往生的买路钱，而被死者自动赚钱程序感恩，默默地为其买下了赚钱的股票。

AI幽灵的故事并不是一“话”带过的孤例，相较于主线“笑面男”事件以及诸多支线，塔奇克马的成长可以说是神山健治精心安排的支线，与其说因为巴特使用天然油而在偶然间使其中的蛋白质发生变异，倒不如是人工智能在经过大量的积累之后产生的结果，这也是“攻壳机动队”故事里一直假设的生命诞生形式。

这一堆“活宝”和“大萌物”的出现，为原本晦涩的剧情注入了欢乐的氛围。塔奇克马们聚在一起讨论AI、灵魂、身体与生命的种种谜团，进而产生“个性”、“区别”和“生死”的看法，借助与素子以及巴特的接触，已然有了自律的个体、甚至有了佛洛依德“自我”的意识萌芽，能够自主说出“与其当一只心满意足的猪，不如做一位不满足的苏格拉底”的AI，谁还能说这并不是一个生命。甚至有不少人戏言，在正片结束后播出的短片《塔奇克马的日常》才是真正的正片。

也因此塔奇克马主动要求学习，因各种理所当然的小事获得“情报”而手舞足蹈时，总令人感到喜感；要被送去分解还懵然不知地和巴特挥手告别时，当他们回归感叹同伴能够体会到死亡“真幸福”时，当他们为了巴特义无反顾地牺牲时，则成为全剧最悲情的环节。可以说导演对于它们的塑造，甚至超过了某些九课成员。

最后不得不提的是“笑面男”这个具有丰富隐喻的形象，已然超出了动画层面，对社会产生实质影响。为了让剧中的“笑面男”更具有标志性，Production I.G请来了英国知名潮流文化设计师保罗·尼克尔森，要求他在阅读塞林格的短篇小说《笑面人》后，据此为基础设计笑面男标志。

Production I.G还提供了《麦田里的守望者》中“I thought what I'd do was, I'd pretend I was one of those deaf-mutes.”（我反思过去，面对社会的不公，我曾假装视而不见听而不闻）作为参考，这句剧中点题之句成为了笑面男标志的一部分。“笑面男”具有深度和背景的含义使之甚至成为了现实中很多团体的活动标志，包括旨在维护互联网上的公民自由、并且在棱镜门中表现积极的电子钱少基金会（EFF），以及在PSN被黑客入侵事件中扮演中坚力量的全美最大黑客团体——匿名者。





神作再临
《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》与《攻壳机动队 S.A.C. - Solid State Society》

2004年，在押井守的《攻壳机动队2：无罪》推出前两个月，Production I.G率先推出TV版的第二部——《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》（简称"GIG"）

和花费20亿日元制作的"无罪"一样，"GIG"同样花费不菲，总耗资超过8亿日元，每集制作费高达3000万日元。神山健治继续神预言系列，早在2004年就已经预想到十年后出现的难民问题，国内失业率高企、税金居高不下，过渡的茅葺政府为此焦头烂额，民众对于辛苦缴纳的税收用在了只出不进、甚至让难民抢走自己工作机会的难民政策深感不满。然而，西方媒体掌控意识形态，与政府勾结，无知到可悲的无产阶级，有心反抗却无力。另一方面，难民也自我感觉在新的土地上付出了劳力，却是受尽压迫，因此占据"出岛"谋求"独立"。

在经历了欧洲难民潮以及特朗普当选美国总统后对于非法移民的政策后再回看这段故事，尽管寻求独立的苗头还不明显，但是已经显示出神山健治很好的预见性。

不仅如此，"GIG"还预告了之后的美日安保问题所带来的不良影响，"奴隶之国要是怠于侍奉，消费之国必然饥渴"的话语说出了我们平常看不到的日本普罗大众对于"美国爸爸"不一样的情愫。

和前作一样，"个别的11人"作为社会性事件登场，并且引发了一连串的恐怖袭击，这些人目标是让日本政府停止收容难民，并且重拾"精英主义"（类似于特朗普的"Make America Great Again"，与其说是"精英"，倒不如说是"沙文主义"）。这些狂热之人在根据各自能力和意志犯下了滔天罪行之后，并不像已然俗套的番剧套路那样各守特色据点，等待九课人员逐个击破，反而集中起来，在电视直播之下挥刀互向，作为这个"小事件"的休止符。只有发现其中异样的久世英雄成功摆脱虚假记忆的操纵，顺利逃出实际是"个别的11人"病毒的干扰。真正的大事件由此而展开。

在追逐中，素子与英雄之间儿时的羁绊也逐渐浮上水面，脱离了病毒控制的久世走向了另一个极端，凭借逆天的领袖魅力，将难民团结在一起，以拯救处于"赛博朋克"所营造的困境中的难民们。素子和合田一人在十手巨人内部的对话也可以看成是前作全剧价值观对抗的体现。两"人"花了整整一集的时间去讨论在电子脑失去个性的时候，趋向协同性并控制无意识的大众领导人"名为消费的创造行为"，像是在解构前作的"笑面男事件"，更在精神上保持了前后的一致性。

剧情的优化和补完之作。相比起"S.A.C"，"GIG"的主线更加明确，全剧中涉及"个别的11人"以及难民问题的主线事件集数相当多，许多故事线虽然表面上和事件无关，如陀古萨和巴特解决的自杀式炸弹袭击事件，素子在台湾滞留时介入少年"查"与黑帮交易事件，陀古萨在东京发现地下核原料事件等等，事件发展到最后都绕不开久世英雄和难民这些主线元素，而这两者也不过是合田一人的棋子而已。真正主线无关的大概就只有和巴特外形有些颇为相似却存在感不高的波玛，让"从来不和同一个女人啪啪两次"的帕兹，和"某人"生死对决后对任何心理战都轻松自如的斋藤都得到了独立展示自己的机会，算是给九课的人员来了一个完整介绍自己的机会。

比起到处"灭火"的素子和九课其他成员以及默默起革命的久世英雄，作为大反派的合田一人才是推动"GIG"剧情前进的动力所在。

因为个人丑陋的外貌而无法踏足上层而怀恨在心。"成为英雄的使命感"促成了合田一人的野心萌发，因为身体条件无法成为英雄，那就创造人们所需要的英雄来实现壮举，难民问题只是一个棋子，之前作为反对难民问题而被洗脑的"个别的11人"也是如此。

来自于同为情报机关的诡计，更准确地说是来自合田一人的唆摆之下，难民与日本政府之间的矛盾迅速激化，得到了核武器和国际援助两大法宝的难民蠢蠢欲动，另一边厢则是被调动而来的日本自卫队。原本有能力阻止这一切发生的茅葺总理和久世英雄，在合田一人的算计下，一个被内阁官房长官架空，一个被通讯管制而失去与难民们的连线。最终战争无可避免地发生，自卫队不仅对出岛发起一轮轮炮击和空袭，甚至请求签订了新安保条约的美帝发射核弹，造成难民引爆核弹的假象。惨绝人寰的一幕幕随处上演，这比前作的战斗更加震撼人心。

素子与英雄就在这样惨烈的环境下宿命般的重逢、殊死的搏斗、空袭下被困于逼仄的空间、相互交谈、相互认同，两个有着相同的孤独的人——"虽然有人依赖，却无法依赖别人"——最终抱在一起。在伊拉莉亚·格拉齐亚诺的声声"I do"中咬下青苹果，等待着核弹落下之时一同上传到网络世界，而深情的巴特，只能抱着用来撬开地面拯救素子的十字架，再一次高喊对方的名字……

但这并不是最虐心一幕，而催泪的担当又是塔奇克马。

在GIG中回归的几台塔奇克马有了更多的表演机会，强化芯片后的它们不仅是现实中的"攻壳



车”，更是电子战中的好帮手，之前被略过的电子战因为有塔奇克马的加入而变得具象化，是本作中又一突破。塔奇克马们围在一起讨论“人生意义”的剧目被保留，它们发觉个体间的个性差异似乎有加深的趋势，甚至觉得有另一个第三主体在别的地方看着自己。恰逢播磨的研究机构发生爆炸，塔奇克马AI芯片制造者外逃，塔奇克马从此得知自己的芯片原来存在于卫星之上。这并不代表它们是不死之身，反而成了它们的催命符，当核弹升起的时候，一向被素子称为“衣服”的它们决定违背她的命令。

当塔奇克马们唱着《手心向太阳》：我们大家都有生命，因为活著所以才会欢笑；我们大家都有生命，因为活著所以才会开心；举起手心向太阳透过阳光，看到的是我鲜红流动的血；不管是蜻蜓还是青蛙，或者是一只蜜蜂，大家都有生命，都是朋友……歌声中，它们带着载有自己“Ghost”的卫星，义无反顾地坠落地球，撞向了美帝潜艇射出的核弹，漫天坠落的卫星与耀眼的核爆将事件推向了终结，每一个九课的成员都承认，它们是有“Ghost”的，荒卷也用“部下的牺牲来阻止了核弹”来向首相汇报。而后来素子和巴特乱枪杀死合田一人，却无法阻止久世英雄被CIA灭口，都无法超越塔奇克马所带来的震撼。

在“GIG”最后，9课成员们是结束24小时监视樱花任务，并且带领人员坐上无甚升起的毫无生气的攻壳车（此时已经不可以成为“塔奇克马”），看上去令人不禁心酸。这和漫画开篇极为相似，正如神山健治所言，TV版的“攻壳机动队”是原著的前传，而《攻壳机动队 S.A.C. - Solid State Society》（简称“SSS”）是一部相对独立的作品，既可以看作是“无罪”的延续，又可以看成是漫画内容的平行重现。

在剧场版中有着相当戏份、但在TV版中没有过多出现的“公安6课”再次登场，漫画中的圣庶民救济、“洗脑中心”战斗的场景（也即是漫画前两回的内容）等内容在动画中得以呈现，不同的是素子并不是因为肉体的死亡而漫游于网络，也没有像漫画中那样一直呆在九课，而是离开九课后“根据自己的个人推论进行搜查行动”，恰好其调查的失踪人口时间正好与九课重合，于是并肩作战。

扩招了的九课遭遇到了神秘的十三起自杀事件。自杀的13人均为解散的西亚克共和国的特工，在逮捕前西亚克恐怖团体的团长时，此人说出“傀儡回”将会来取命后吞枪自尽，九课随后在搜查已被驱逐的西亚克独裁者凯鲁马的居所时，也发现了相似的文字提示，而这些亡国分子竟然准备借助儿童携带致命传染病毒发动恐怖袭击。当九课成员准备为孩子们寻找父母的时候，竟然发现在人口登记中的“失踪”人数远不是此次解救的16人，而是超过两万人，这些人无不是挂在那些依靠仪器维持生命的“贵腐老人”名下，这时潜伏在这些户口资料的病毒发作，入侵九课的电脑系统，使得调查被迫终止。此时，西亚克共和国的狙击手带着复仇的目的出现在新浜，斋藤在与之进行了黄雀在后的捕猎之战后将其抓获，后者承认收到情报，指出是一名宗井仁的双面间谍发出情报，指示狙击手暗杀策划暗杀凯鲁马的幕后指使者。但事实是，被暗杀的对象，竟然就是圣庶民救济的法人——宗井本人。两件看似独立的事件都相当棘手，即便是增兵了的九课在追查的过程中危机重重，素子一度被巴特以为是“傀儡回”。





作为九课新任领导的陀古萨在其中一个小孩身上找到了突破口，从一个弥琉的“贵腐老人”身上得知“固态社会（Solid State Society）”的存在——傀儡师是一个路由电脑，由连上卫生健康监控系统的贵腐老人的集体意识所组成，这些老人希望用绑架而来的小孩来继承自己的财产。然而陀古萨还未及进一步调查，马上就被傀儡师操控，要体验那些失踪儿童的“制造过程”——父母被操控将子女送往电子脑化，然后自己被洗脑，忘记自己有孩子这件事情，在陀古萨准备举枪自杀以解救女儿的时候，素子终于出现解救，洗脱了自己的嫌疑。同时借助重新活过来的“塔奇克马”（这时他们已经有了自己的名字）追查到了傀儡师所在的位置，同样是圣庶民救助中心，两件事终于有了契合点。

素子又一次召集九课成员，对圣庶民中心发起突袭，这个表面上的儿童福利机构实际是一个洗脑设施 从贵腐老人身上偷取资源 用以培养“精英干部”，还自以为是在为社会做贡献。全然没有悔过之心，更没有人想到手下有人借助这些资源实现自己的“固态社会”：利用贵腐老人以及被绑儿童的丢失的资源。他更改了高风险家庭（家庭暴力和缺乏管教家庭）的户口档案，将儿童转移到贵腐老人的名下，让儿童得到新的机会、选择自己的人生，也让贵腐老人也可以圆了自己没有子嗣的遗憾，并阻止了自己的财产在死后被政府夺走。但宗井要将这些孩子洗脑，触动了“固态社会”计划的底线。于是利用儿童制造恐怖危机的西亚克成员不仅“被自杀”，还被引导将宗井当作是复仇对象，一石二鸟的计谋最终被九课揭破。这个人便是傀儡回，也叫古式孝彰，那些事实都是素子和其连线之下得知。

但奇怪的是实际上，古式孝彰不过是个遥控躯体，没有人知道他早就死了，而傀儡回的身份再度成迷，而他说的“固态社会”已经成功，这种败中取胜的结局又带给了人们更多的思考空间。

后来的前传
和《攻壳机动队 ARISE》系列”

在“GIG”面世之后十年之后，我们又迎来了第四个系列。如果说神山健治的“S.A.C”系列是漫画以及前两部剧场版的前传的话，著名科幻小说作家冲方丁编剧、黄濑和哉导演《攻壳机动队 Arise》系列（简称“Arise”）则是前传的前传。

《攻壳机动队 Arise》以四部 50 分钟 OVA 的形式在院线上映，后又增添少量内容后变成十集作品——《攻壳机动队 Arise Alternative Architecture》（简称“AAA”）在电视上播出。

从时间轴上回到了公安 9 课成立之前，联合企业铺天盖地，电子与光驱驰流窜，但国家和民族尚未被情报化的必须消解程度的近未来，寡头企业和大型经济体已然超过了国家的边界，新的社会形态逐渐生成，势必会和各种国家机器和固有体系产生冲突。公安九课的武装力量作为平衡的产物也因此应运而生。所谓十年人事几番新，在“Arise”系列这个时间轴往前推十年的作品系列中也是如此。

除了初登场时的“日常跳楼”和对自以为是的人开枪前说出一句“阿拉索(是吗)”然后打破窗户，在众目睽睽之下消失在夜空中，在以直觉决定之后说出“我的灵魂 对我如此低语 ”,我们看不到在《攻壳机动队》出现的二十多年间完美的姿态经常以出现、冷静果敢、一言不合就光着身子的素子。取而代之是那个会感情用事，容易冲动和愤怒，导致犯下各种错误，每每都成为野心者利用的工具，日常被“黑”再加上身材大幅缩水的素子。

同样的情况也存在于那些尚未成为九课成员，被素子称之为“零件”的家伙们：巴特也不是那个看到素子没穿衣服就二话不说为他盖上的贴心暖男，还会为和素子争论而大打出手；斋藤只是留着莫西干头的雇佣兵，陀古萨只是个没有后台的刑警；攻壳机车，也就是塔奇克马还不是一堆蓝色的大萌物，而是不能载人、只能当做移动武器库的“洛奇克马”，几乎所有声优都被替换，OP 也不是标准的 1 份 30 秒，这些都是硬核粉丝们无法接受的。因此本作总体评价不如前面的几部作品。

但平心而论，“Arise”系列也有着相当不俗的底蕴和深度，由于原本是以 OVA 的形式出现，所有“Arise”系列的剧情相对独立，不过也有着强烈的“起源”意味，当中既有初回国，还隶属陆军 501 机关的素子，在调查上司马姆罗之死时，意外遇到了九课日后的成员们，并从一系列假象中寻找到中佐被杀真相；受军事审判的曾我上校利用军事网络科技于狱中发动恐怖活动反击，却声称仅为了洗清自己冤情，素子在与他的支持者对抗时与巴特、石川和波玛展开对抗，最后成功收复核心人员，这支 7 人小队开始运作；小国卡尔迪斯的独立战争在多年以前被镇压，领导斯库拉萨斯也被杀，然他却又疑似复活在日本主导多起恐怖爆炸案，调查的最后竟然发现斯库拉萨斯竟然是素子在海外执行任务时，教与当地人的战术混合而成的 AI 系统；国际水资源交易会上爆发警员大屠杀群众事件，背后是骇客“火种”的技术所造成，其有入侵电子脑操控任何人的能力，人人自危之下竟然引出了军部“海外武器派”和“国内派”两大利益集团的冲突，两派的黑客——拥有操控别人能力的“铁皮人”和使用“火种”病毒的“稻草人”在交手中相爱，并相约看海，演绎了一个枪与玫瑰的浪漫故事。

而在 AAA 中，这个叙事顺序被打乱，“水资源交易会”的骚动被放到了第一话，然后重新倒叙，最后加上新作——“火种”制造空难杀死前来对付“它”的专家团队，并且趁机刺杀海外派头目穗积大佐，而操纵“火种”的人竟然是素子的前上司并对其爱护有加、国内派支持者徕津中佐。

串联时间轴的是素子如何“没有我的收留大多会牢底坐穿或者被人背后放冷枪而死”的散兵游勇化敌为“零件”以及和“火种”的斗争，在 2015 年 6 月上映的《攻壳机动队 新剧场版》迎来了补



完和终结。

"火种"病毒同时引发了大使馆绑架和总理谋杀两起惊天大案，站在素子对立面的徕津也被波及致死。素子不顾原501机关的阻拦，执意要查出真相。

在神山健治的作品中将"赛博朋克"给人类带来的困境在于上层建筑的剥削，而黄濑和哉版本则是将人类的困境返回了本身。"AAA"补全了素子大量的儿时回忆：作为0岁义体人的她从小就住在福利机构中，以成长为前提开发的义体以及解脱肉体束缚使她成为了超然物外的存在，但并非每个人都能如此幸运。延续既得利益者的利益而进行技术停留，与革新技术抢占市场份额之间的矛盾，已然在今天的快速电子消费品市场突出显现，在未来更难以避免。

义体化不能像快速消费品那样随意更换，电子脑也未必能够接受新型的义体。这样一来，义体老化之后等待他们同样是死亡。为了避免义体的消亡，将素子培养成才的神父为了孩子们出路，想到了另一个办法，那就是不义体化，利用微型机械修补身体缺陷，并借用操控不同义体来生活，副作用是会造成人格分裂。这个试验由与素子在幼年有过深刻交集的姬莉丝执行，可以操控多个义体电子脑的病毒"火种"也伴随着多个人格诞生，徕津便是其中之一。正如她的主人格那样，选择延续眼前既得利益，但又不敢甘心于消亡，所以借"火种"来完成自己的欲望。但当义体死亡时，这个人格也会死去，这对于徕津来说是种解脱，这也启示了素子在日后脱离身体束缚之后，采用多个义体去探查"SSS"事件，呼应了"Arise（崛起）"主旨。而作品最后回归到漫画最初一幕，素子从空中跃下，刺杀伊东次长的一幕，完成了整个前传的补完。





是经典重温还是炒冷饭
重制版与真人电影

在"攻壳机动队"令人眼花缭乱的作品表中，有一类独特却又不在少数的作品，那就是重制版。这几乎是《攻壳机动队》几乎所有作品的必经阶段。而这种经典重温也有多种方式。《攻壳机动队 ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE》这种添加新元素并改编成TV版本的形式在前文中已有谈及。

神山健治的两部TV版长篇被分别剪辑成两个多小时的精华版——《攻壳机动队 S.A.C. - 笑脸男》和《攻壳机动队 S.A.C.2nd GIG - 个别的十一人》，以OVA的形式推出。这种重新剪辑成OVA的手段在日漫中并不罕见，尤其是Production I.G更是如此，去年曾经红极一时的《亚人》也是以这样的手法推出OVA。最后一种便是我们常见的新技术重制。

2008年，押井守在其新作《空中杀手》推出之际，推出了在《攻壳机动队》第一部基础上修改而成的重制版《攻壳机动队 2.0》。新作将部分画面以新作3DCG呈现，并将整体画面色调由原版的蓝、绿色系，调整为与《攻壳机动队2 INNOCENCE》相同的偏橙色系，另外并调整为环绕音场（5.1ch/6.1ch），请来了美国的音效团队对部分配音阵容与对白、配乐、音效进行了调整。或许因为前作太过于深入民心，尽管新作拥有当时顶级的动画制作水平，却没有多少人买账。以相似的方式进行重制的还有《攻壳机动队 S.A.C. - Solid State Society 3D》，除了远景和动态镜头使以3D建模重制外，故事并没有太多的变化，多少有些炒冷饭之嫌。

在《攻壳机动队 2.0》上演的同时，梦工厂和斯蒂芬·斯皮尔伯格已经几近取得《攻壳机动队》真人版的翻拍版权，但这不意味着真人电影很快就开拍。斯皮尔伯格对剧本的要求十分严格，在取得"攻壳机动队"的版权时，"侏罗纪公园4"（也就是《侏罗纪世界》）已经因为剧本问题花费了多年时间却仍未有定案。由《正义悍将》的编剧杰米·莫斯撰写剧本。2009年10月，宣布《禁闭岛》的编剧莱塔·卡罗格里迪斯取代了莫斯，2014年，《骗局》的编剧威廉·惠勒加入剧本团队，《白雪公主与猎人》的导演鲁伯特·山德斯确定执导，影片才正式进入筹拍阶段，直到2016年2月1日才正式开拍，为了配合特效团队维塔工作室，制作团队最终将拍摄地定在了新西兰，在完成了基础拍摄之后又到了香港北河街和吴松街进行了实景拍摄，也算是尊重原著。

作为一部好莱坞爆米花的电影，制片方努力地在粉丝向和普及本作，哪怕经过广电总局动刀之后，《攻壳机动队》还是有足够的闪光点。

电影将两部剧场版和TV版的前两部的闪光点共冶一炉：熟悉的香港街道，素子义体的制作流程，几近100%还原的"跳楼日常"，有九龙城雨巷中的追逐战，素子徒手拆蜘蛛坦克以及那首熟悉的《傀儡谣》都令死忠粉丝为之一振。而在此之上，曾制作过《金刚》、《指环王》和《阿凡达》等巨作的维塔工作室也做出了十分出色的答卷，将以香港为模板的魔性都市更加光怪陆离，而他们为"素子"制作了超过1400个部件，以此形成片中真实的修复断肢残臂的画面也是一绝。

不过在这个外壳之下，依旧是好莱坞那套寻找自我身份，进而追求事实真相，最后击倒邪恶核心后重新出发这样老套的英雄电影情节，加上以斯嘉丽·约翰逊为代表的西方面孔和原著中的人物相去甚远，连西方人都难以买账，烂番茄基于159条评论，新鲜度43%，平均得分5.5分，Imdb评分6.9，而国内的豆瓣评分6.6，而这些分数大抵都是给了光影特效。借用几位网友的神吐槽，便是有了"壳"，却没有了"Ghost"，这只是一部"空壳机动队"而已。

如果你不是一个"攻壳机动队"的硬核粉丝，想在一个悠闲的午后看一部不怎么花费脑力，却有着极佳视听效果的电影，那么《攻壳机动队》还算是一部不错的电影。如果你看后觉得还不如我写的好看，那就只能感谢支持了。

特稿 FEATURES

一段持续六年的传火之旅

回顾"《黑暗之魂》系列"的发展历程

文 水无月 美编 NINA

如果是一位经常接触各大游戏论坛或讨论社区的玩家，对于"魂学"一词大概不会陌生，在游戏史上能够成为一种游戏类型的代言或者象征的作品可谓寥寥无几，而Fromsoftware的"《黑暗之魂》系列"（或者算上起源作《恶魔之魂》称之为"《魂》系列"）就是其中之一。从2011年《黑暗之魂》初代面世，到2017年3月28日，《黑暗之魂Ⅲ》第二个DLC"环印城'的发售，这段持续将近六年的传火旅途终于要落下帷幕。尽管制作人宫崎英高在访谈中始终都是以"告一段落"而非"彻底终结"来形容"《黑暗之魂》系列"，但是可以确认的是，在相当一段时间内，我们应该不会再看到以"黑暗之魂"作为标题的系列新作了。在经历了和古龙米狄尔与盖尔老爷爷的死斗，见证了"黑暗之魂"的本质之后，让我们蓦然回首，回顾一下"《黑暗之魂》系列"这六年以来的发展经历吧。

在火种点燃之前

发生在《黑暗之魂》之前的故事



《恶魔之魂》

Demon's Souls

发售日：2009年2月5日
平台：PS3

"贵社准备什么时候再推出一款《国王密令》的新作呢？"

"那要不我们一起来做一款吧。"

——梶井健与宫崎英高的闲聊

虽然严格来说它不属于"《黑暗之魂》系列"，但它的存在是所有"《魂》系列"以及模仿"《魂》系列"的"魂like"作品的起源，在开始谈论"《黑暗之魂》系列"之前，我们有必要了解一下《恶魔之魂》的故事。

作为一名忠实的电子游戏爱好者却并未在学校毕业后进入游戏行业，为了实现自己成为游戏制作人的梦想而毅然转行并最终取得辉煌成就，对于每一位游戏行业的从业者来说，"《魂》系列"之父宫崎英高的经历绝对是励志的范例。早在2004年，从甲骨文日本公司离职的宫崎英高叩开了Fromsoftware公司的大门并递上求职信。当时宫崎已经年近30且没有任何游戏开发经验，对于注重资质履历的日本游戏公司来说他的求职信或许根本不值一看，但结果Fromsoftware不仅果断录用宫崎，更让其参与了自家顶梁作品《装甲核心》的开发。而在数年之后宫崎一手打造的"《魂》系列"，已然成为了全球知名的游戏IP，这一点恐怕是当初他自己都是始料未及的。





▲"《魂》系列"之父——现任Fromsoftware社长宫崎英高。

在业界，Fromsoftware 可谓是一家颇具个性的游戏开发公司，该公司最著名的作品是机器人题材的动作游戏"《装甲核心》系列"。在数年后已经成为 Fromsoftware 社长的宫崎英高在谈起当初进入 Fromsoftware 的契机时，也依然为 Fromsoftware 看重创造力和想象力，不在意过往工作经验等不拘一格的人才选拔制度而感慨。

早在 06 年的时候，已进入 Fromsoftware 两年，并参与了数作《装甲核心》开发的宫崎英高在一次偶聚中认识了 SCEJ 的游戏制作人梶井健，而梶井健是 Fromsoftware 经典 RPG"《国王密令》系列"的忠实爱好者，非常希望 Fromsoftware 能开发一款继承《国王密令》特色的 RPG 新作。两人一拍即合，这次会面成为了《恶魔之魂》，也就是"《魂》系列"起源之作的开发契机。

《国王密令》是一款即时制的 3D 主视角 RPG，分别于 PS、PS2、PSP 上总共发售了 6 部作品，虽然这个系列本身并没有掀起太大的反响，但是作品本身的黑暗幻想风格、隐晦叙事方式以及极高的难度等特色，都对日后"《魂》系列"启发颇多。而游戏的制作方向也经过了多次调整，从一开始想要模仿《上古卷轴》制作一款主视角开放世界游戏，到最后被调整成了在有限的空间内以战斗和解谜为核心的关卡制线性流程的动作 RPG 游戏。在两人会面的两年半之后，《恶魔之魂》这款由 Fromsoftware 开发，SCEJ 发行的原创动作 RPG 最终于 2009 年 2 月正式面世。

这是一个万物依赖着"灵魂"而运作，"灵魂"代表着能量、力量的世界观，北方大国柏雷塔尼亚的国王欧兰特召唤出了这片土地中被封印着的上古魔兽，而柏雷塔尼亚这个国家也被魔兽所产生的无色浓雾所包裹，而在这重重浓雾之中，无数以人类灵魂为食物的恶魔也陆续诞生。于此同时，或是讨伐恶魔，或是为了掠夺灵魂以及其他的宝物，许许多多冒险者也怀着各种各样的目的走向了这片雾中之地。

在这样一个黑暗幻想风格的世界观之下，《恶



魔之魂》以"挑战、探索、成就感"作为游戏想要表达的核心要素。在当时大多数动作游戏走亲民路线，不断加入各种贴心设计的同时，《恶魔之魂》却逆时代潮流而行之，在游戏中处处为难玩家。本作复杂而庞大的场景、充满恶意的陷阱机关、高强度的敌人和战斗让玩家随时随地面临着死亡的威胁，尤其是本作还有死亡惩罚，玩家在死亡后只能以灵体形态存在，体力只有普通人类形态的 50%，使用无常之石这一道具才能恢复。而且死亡或是回到据点后，关卡起始处的敌人会全部重生的设计更是令攻略本作的玩家饱受挫折、苦不堪言。而作为一款商业游戏，如此高难度的设计也让发行方 SCEJ 并不看好本作前景（实际上游戏成品版的难度已经是在 SCEJ 的试玩测试人员的反复要求下大幅降低的程度了），若不是项目负责人梶井健一再坚持，或许《恶魔之魂》根本没有和玩家们见面的机会。当然 SCEJ 也并没有给《恶魔之魂》的宣传提供太多的资源，只在亚洲地区进行了宣传。2008 年的东京电玩展上，《恶魔之魂》的展位也是门可罗雀，而游戏发售前夕日本著名电玩杂志 FAMI 通更是给其打出了 29 分（满分 40 分）的低分，这些状况都让《恶魔之魂》的前景一片灰暗。

然而在游戏发售之后大家发现状况并非如此，《恶魔之魂》首周销量只有 3.9 万套，虽说是个不起眼的数字，但这是因为 SCEJ 对本作期望不高，首批出货量只准备了 5 万份的缘故，作为一款原创作品其接近 80% 的消化量一下子吸引了不少游戏媒体的注意力。大家开始发现，这款作品的难度并非是单纯不讲理的，整部作品的流程围绕着"挑战、探索、成就感"而设计，玩家在游戏中虽然会遭遇重重困难，但每一次的死亡都能让玩家有新的发现，并且感受到成长和希望，不会像在许多游戏的高难度中被挫折感所打败。由于《恶魔之魂》的战斗是围绕着精力槽消耗而展开的较慢节奏的回合攻防，并不像很多动作游戏那样对玩家的反应和手速有硬性要求。因此即便是并不擅长动作游戏的玩家，通过不断死亡所总结出的经验教训，最终也可以突破重重难关，并能由此享受到极其巨大的成就感，这样的设计可以说彰显设计者本身的功力，而这样的设计风格在玩家群体中也有了一个"受死游戏"的说法，逐渐发展成为一类独特的游戏类型风格，如《陷落之王》、《盐与避难所》乃至今年 Koei Tecmo 推出的《仁王》等。本作游戏关卡的黑白世界设定也颇具新意，玩家的行为会影响游戏世界中的黑白倾向，世界在不同的倾向下会出现敌人强度增减、特殊事件与特殊 NPC 的出现等许多变化，给玩家提供了极大的探索乐趣。同时宫崎英高还为本作设计了一套极具个性的网络在线系统，在线模式下玩家可以在地面上留言给其他玩家提醒前面有隐藏地点或是强力敌人，在灵体状态下可以入侵或是被召唤到其他玩家的游戏世界，与其 PK 或是协力攻关的多人游戏系统也极具想象力。而《恶魔之魂》中的多人游戏部分无法和指定好友联机，只能通过随机匹配也是宫崎想要营造出"一期一会"这样一种联机氛围所刻意设计的。这样一套多人游戏的模式也被后来的"《黑暗之魂》系列"所沿袭并逐步优化。《恶魔之魂》在玩家中口口相传，一直维持着稳定的销量，最终在日本包括廉价版在内一共卖出了 30 多万套，而由 ATLUS 代理的北美版更是卖出了 75 万套，全世界销量超过百万的成绩彰显了本作的过硬素质。然而本作尽管有着一个以原创品牌来看已属耀眼的成绩，但是依然成为了项目负责人梶井健在 SCEJ 内部斗争中失势的牺牲品。由于 SCEJ 对《恶魔之魂》这一品牌的冷落，Fromsoftware 即使有心推出续作，也不得不寻找新的发行方。



传火旅途的开始

《黑暗之魂》的故事



《黑暗之魂》
DARK SOULS
发售日：2011年9月22日
平台：PS3/XB360/PC

"不死人是被诅咒的、被人类世界所流放的存在，将主人公的身分设定为'不死人'也有着好几层含义，其中最重要的就是无论死亡多少次，都能再度站起直面困难，这也是最能体现这部游戏本质的设定。" ——宫崎英高

由于在欧美地区的大卖，《恶魔之魂》的商业潜力引起了当时负责欧洲版本发行的Bandai Namco的注意，在SCEJ对这个品牌持冷落态度，续作迟迟未有着落之时，Fromsoftware便与Bandai Namco牵上了线，在2010年东京电玩展上，《恶魔之魂》的开发组以"PROJECT DARK"为名发表了一款继承了《恶魔之魂》各要素及精神的全新作品，这就是以在全世界掀起热潮的《黑暗之魂》。

在遥远的过去，被称之为"古龙"的不朽龙族统治着这个被浓雾覆盖的世界。之后，随着"原初之火"的出现，这个冰冷寂静到近似于"无"的世界开始诞生各种各样的差异性的事物——"冷"与"热"、"光"与"暗"、"生"与"死"……而拥有着从作为万物之源的"灵魂"中诞生的"王之魂"的几位王者——"太阳光之王"葛温、"最初的死者"尼特、"魔女"伊扎莉丝等人，在龙族中的背叛者白龙西斯的协助下，打败了这个世界的支配者古龙一族，将火种散布到世界各处，而世界开始了"火的时代"。然后随着支持着"火之时代"的"原初之火"的熄灭，世界开始再次覆盖上浓雾，被黑夜所笼罩。而随着原初之火熄灭的同时，人类身上也开始出现不死诅咒的证明"黑暗之环"，逐渐变为不死人，而随着诅咒的加深，不死人最终会失去理智，变成无差别攻击眼前一切事物的游魂，因此那些身上出现黑暗之环的人们，被健全的人们所厌恶甚至流放，背负着要被囚禁到世界末日的命运。而这些背负着悲惨命运的不死人，也有着从被囚禁之地脱出，前往众王之地"罗德兰"，于沉睡的诸王之处巡礼的传统。而玩家扮演的，就是这样的一个平凡的不死人，但是在因为原初之火熄灭而开始衰败的罗德兰，他将以自己的方式开始一段传火之旅。



相比起在世界观塑造上还颇为模糊的《恶魔之魂》，《黑暗之魂》所塑造的，是一个更为清晰，充满着神话传说，庞大而壮阔的世界观。除了继承《恶魔之魂》的"灵魂"设定之外，"火"与"传火"、"薪王"、"不死人"等要素也成为了延续整个系列的设定。火是维持世界的根本，然而世界在度过了繁荣至极的众神时代之后，随着火的熄灭无可避免的走向衰败，是延续火种让这个世界得以继续苟延残喘还是熄灭火种结束众神的时代，让世界回归黑暗，玩家扮演的不死人在传火之旅中，必须要在这两条道路中做出自己的抉择。因此"传火"还是"不传火"也成为了"《黑暗之魂》系列"中玩家永恒的游戏目的。

游戏延续了《恶魔之魂》的基本系统和风格，且死亡惩罚设计同样和世界观联系紧密，作为人形的玩家在死亡后会以面目可怖的不死人形态复活，不过并没有《恶魔之魂》中灵体形态只有50%体力如此严厉的惩罚措施，只是在变成不死人后无法使用各种网络协力要素，只有使用"人性"这个道具才能恢复人形。

与《恶魔之魂》关卡制的游戏流程方式相比，《黑暗之魂》创造了一个开放的无缝世界，不仅将游戏世界中的各个场景衔接在了一起，而用"篝火"这一场所作为各场景中玩家休息、升级、补充回复物品和魔法的中间休息点，在充满危险的冒险旅途中，篝火的出现总是能让玩家安心并松一口气，用宫崎英高的话来说，就是"让玩家在游戏中发现篝火就如同在沙漠中发现绿洲一般"。游戏中的主要舞台神之国度罗德兰以北欧神话中的世界之树"尤古德拉希尔"为原型，以玩家传火之旅的根据地火祭场为中心，一路向上是破败的不死街和不死教会、危机四伏的黑森林和布满机关的塞恩古城等仿佛依旧维持着昔日繁荣迹象的人类居住之所，而众神之城——王都亚诺尔隆德则位于整个游戏舞台的最高之处，相信每一位在亚诺尔隆德的最高处俯瞰整个罗德兰景色的玩家都会对本作的场景设计赞叹不已。而从火祭场向下则是污浊腐败的下水道和病村、阴森可怖的小隆德遗迹，再往下则是作为墓王居所的地下墓地和布满熔岩的恶魔遗迹，而最深处——幸存古龙的隐居之所灰之湖更是将世界中心的空旷和虚无感刻画的淋漓尽致。游戏流程的进行方式也相对自由，玩家只要遵循敲响地上和地下两口钟——前往王城获得王之器——获得四大王魂——前往最终目的地的基本流程即可，而中间各个场景的攻略顺序并不固定，可以自由安排。而此时便彰显了本作场景设计的另一妙处：整个游戏舞台设计了各种四通八达，每一次的开启都能让玩家感受到别有洞天的捷径，真正做到了整个游戏世界浑然一体的感觉，充满着探索的乐趣。

虽然只有寥寥数句台词，但《恶魔之魂》一场与第七圣女阿斯特蕾亚的BOSS战几乎触动了所有玩家的心灵，暗银骑士和第七圣女这对NPC也成为了《恶魔之魂》玩家中印象最为深刻的角色之一。相比传统日式游戏中大段长篇的角色描写和故事叙述，语焉不详的"From脑"式叙事风格在某种程度上更能满足玩家对于角色和背景的脑补需求。而在《黑暗之魂》中，洋葱骑士吉克麦亚、病村蜘蛛姐妹、大狼西夫、半龙普莉希拉等角色的故事也同样让玩家们津津乐道。伴随着玩家一路成长，在多场BOSS战中出手相助的太阳战士索拉尔更是成为了整个作品乃至系列最高人气的角色之一，其标志性的pose"太阳万岁"也成为了"《黑暗之魂》系列"的代表动作。网络在线要素方面《黑暗之魂》在延续了《恶魔之魂》



的入侵协力匹配系统之外，还加入了“誓约”这一要素，游戏中有多个代表不同立场的誓约势力，玩家在加入某些誓约之后在特定场所通过 PK 击败其他玩家可以获得对应誓约物品，积累对应的誓约物品可以提升该誓约的等级并获得各种好处，这一设计同样也被之后的系列作品所继承。

Bandai Namco 对于《黑暗之魂》的推广的发行也可谓相当尽力，和《恶魔之魂》发售时的默默无闻相比，《黑暗之魂》已然成为了玩家和媒体眼中的热点，连给《恶魔之魂》打出 29 分的 FAMI 通也果断拨乱反正，为本作打出 36 分的高分。由于摆脱了 SCEJ，本作在登陆的平台上也没有了限制，PS3 和 XB360 跨平台发售以及日后 PC 版的推出，让《黑暗之魂》的受众群体比起《恶魔之魂》扩大了许多，全世界销量超过 230 万份，影响力大幅度提升。


■“太阳万岁”是“《黑暗之魂》系列”的标志性姿势。

在深渊中邂逅阿尔特留斯

Artorias of the Abyss



在《黑暗之魂》发售一年之后，Fromsoftware 正式发布了本作的大型 DLC“深渊的阿尔特留斯”。在这个 DLC 中，玩家们将会穿越到过去的乌拉席露，了解到这个魔法之国破灭的历史并从深渊之主中救出乌拉席露的公主。DLC 不仅长度厚道，追加了不少新武器和法术，而且在剧情方面还补完了《黑暗之魂》中重要的背景设定之一，在游戏中被多次提及的葛温王麾下四骑士中的另外三位——狼之阿尔特留斯、黄蜂之基亚兰和鹰之戈夫的故事，与被深渊腐蚀的阿尔特留斯的对决更成为了“《黑暗之魂》系列”中的经典战役之一，因而大受好评。同时《黑暗之魂》也推出了附带 DLC 的年度版《黑暗之魂 with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION》。

传火旅途的坎坷

《黑暗之魂Ⅱ》的故事



《黑暗之魂》
DARK SOULS II
发售日：2014年3月13日
平台：PS3/XB360/PC/PS4/XOne



“我认为‘《黑暗之魂》系列’是有着广阔可能性的系列，这次续作的开发或许是把这种可能性从我自身的狭隘中解放出来的机会。” ——宫崎英高

“本作的剧情并不是前作的延续，但在世界观上并没有完全和前作切割开来，应该说本作的世界和前作是相同的，只不过是在另一块场所，由另一群角色所演绎的故事。” ——涩谷知广



◄▲负责《黑暗之魂Ⅱ》开发工作的两位导演涩谷知广和谷村唯。

《黑暗之魂》以及 DLC 的出色表现不仅让自身从一个默默无闻的小众品牌一跃成为世界范围内极具影响力的 3A 级别 IP，Fromsoftware 和发行商 Bandai Namco 也都决心将这个品牌继续下去，在 2013 年中 Fromsoftware 正式公开了《黑暗之魂》的续作《黑暗之魂Ⅱ》，值得注意的是，本作的导演并不是系列缔造者宫崎英高，而是谷村唯和涩谷知广这两位新人。宫崎英高在项目中只是担当 supervisor（总监）这个职务，为本作开发提供幕后支持。宫崎在访谈中认为“《黑暗之魂》系列”是有着广阔可能性的系列，自己的创造力终归有限，希望新人能给系列带来一些不一样的东西。当然半年后 PS4 独占作品《血源诅咒》

公开时大家才知道，宫崎离开《黑暗之魂Ⅱ》制作一线的主要原因就是因为其当时一直在主持《血源诅咒》的开发工作。

在这个世界上，受到诅咒的人类身上会出现"暗之刻印"，很快出现刻印的人便会被夺走一切，变成没有任何思想，只是一味渴求着灵魂的怪物，那就是"游魂"。而在遥远的北方国度多兰古雷格，有着唤回人理的灵魂之力的传说，因而无数受到诅咒的不死者们如同被火光所吸引的飞虫一般，通过那扇腐朽之门，踏上了多兰古雷格的大地。

如果说《黑暗之魂》讲述的是众神的故事，那么《黑暗之魂Ⅱ》则是讲述凡人的故事，本作的故事发生的时间点与前作相隔数百乃至千年，场所也由神界罗德兰变成了一个与前作毫无关联且似乎比罗德兰还要衰败的人类王国，为了寻找解除不死人诅咒的方法，玩家所扮演的失去记忆的不死人角色开始了在多兰古雷格这个国家的探索。本作最让玩家困扰的恐怕还是游戏的剧情，和《黑暗之魂》相比，《黑暗之魂Ⅱ》的叙事要晦涩的多，尽管叙事晦涩本来就是Fromsoftware游戏的一贯传统，但游戏中线索较为清晰完整，且还有DLC剧情补完加持的《黑暗之魂》显然是属于晦涩剧情中相对较为清晰的一类，而《黑暗之魂Ⅱ》不仅主线剧情语焉不详，游戏流程中可以用来分析剧情的线索证据也较为隐蔽，一周目能够找到的和前作相关联的内容颇少，可以说是属于晦涩剧情中相对更为晦涩的一类。很多玩家在打到最后或许都不明白这一路上发生了什么事。玩家怎么就从寻求诅咒的不死人突然成为了下一个传火者了呢。不过随着玩家群体中对于剧情研究的逐步深入以及DLC"失落的王冠"对于剧情的补完，还有后来年度版"原罪贤者"中新增的本作核心角色安迪尔的追加剧情，使得本作的剧情也逐渐被整理出了一个清晰的脉络。

其实本作导演谷村和涩谷都是Fromsoftware的资深制作人，甚至都可以算是宫崎英高的前辈。然而令人失望的是，这两位制作人在对于"《黑暗之魂》系列"的理解上，比起宫崎英高还有着不少的差距，本作被诟病最多的地方就是场景和关卡设计，《黑暗之魂》的场景设计堪称游戏史上的杰作，甚至是后来宫崎英高自己执导的《血源诅咒》和《黑暗之魂Ⅲ》都无法望其项背，而《黑暗之魂Ⅱ》的游戏世界虽然表面上仍是无缝衔接的场景设计，但本质不过是四五条相互之间毫无关联的攻略路线连接在一起，依旧可以说是一本道的线性关卡设计。而且场景结构、机关陷阱、敌人配置等设计水准更是和《黑暗之魂》差距巨大，例如同样作为王城，《黑暗之魂》的王都亚诺尔隆德无论是外观还是内部构造都是气势雄伟，在探索时不免令人心潮澎湃。而《黑暗之魂Ⅱ》后期在剧情上几乎有同样地位的多兰古雷格王城内部却是完全的一本道路线，玩家只要一路砍杀过去就行了。敌人设计方面，本作给玩家留下深刻记忆的大概就是重复堆砌大量敌人，让玩家疲于奔命的"人海战术"了，而BOSS战同样成为了《黑暗之魂Ⅱ》明显的弱项。经历过《黑暗之魂》的各位玩家对于大狼西弗、王城双煞、深渊四王以及DLC的阿尔特留斯等BOSS战想必都是记忆深刻，而到了《黑暗之魂Ⅱ》中，BOSS数量大大小小接近30个，然后量足了，质却不那么让人满意。骷髅王、鼠王先锋、邪教团这些几乎属于凑数型的BOSS让玩家大呼敷衍，而初版的古龙的喷火攻击设计得又过于不合理导致虽然难度很高但十分无趣。在角色动作设计方面《黑暗之魂Ⅱ》回归《恶魔之魂》那种沉重生硬的风格，使用回复药时硬直极大，要不断提升适应性这一数值才能减小硬直并增加翻滚动作的无敌判定时间，对于一些从《黑暗之魂》开始接触这个系列的玩家来说算是很不亲切的设计。不过《黑暗之魂Ⅱ》最大的优点就是大幅优化改进了多人联机游戏功能，从联机匹配规则到频繁地调整各种武器、法术的PVP平衡性，《黑暗之魂Ⅱ》的多人联机体验比起前作有了大幅提升。

《黑暗之魂Ⅱ》虽然在销量上不输《黑暗之魂》，但是和几近完美的前作相比，《黑暗之魂Ⅱ》许多设计还显得颇为粗糙，更像是一块未经雕琢的璞玉，真正挽救本作口碑的，则是数月后推出的大型DLC"失落的王冠"三部曲。





寻找失落王冠中的记忆

The lost crowns

在《黑暗之魂Ⅱ》本篇发售之前Bandai Namco就确认本作在发售后会推出大型剧情DLC，而DLC的名字叫做"失落的王冠"，共分为3个DLC："深渊王的王冠"、"铁之古王的王冠"、"白王的王冠"。这三部DLC在2014年6月～9月间陆续推出，在DLC中玩家将被多兰古雷格国王汎克拉德的回忆所召唤，为了追寻失落的王冠，分别前往位于地下深处的圣壁之都萨尔瓦、被黑灰与煤炭所覆盖的毁灭的熔铁城、还有处于极寒之地的国家埃斯洛耶斯开始新的冒险。DLC不仅提供了大量的新装备和法术，其关卡和场景设计也相当出色，DLC难度比本篇高出很多，虽然在敌人布置上，依靠大量堆怪的"人海战术"为难玩家的问题依然存在，但是比起本篇的一本道关卡，DLC中风格鲜明、庞大复杂、机关密布、充满探索的刺激与乐趣的三大迷宫已经可算是值回票价了。当然相信被铁之回廊、壁外雪原等恶意满满的场景折磨得苦不堪言的玩家也是大有人在。而BOSS战方面，烟之骑士雷姆、骑士亚伦、罪龙、雪原双虎、白王等BOSS设计的水准同样超出本篇许多，给人留下了深刻印象。集齐全部王冠后玩家不再会变成不死人的设定也对本作剧情揭秘给予了很大的提示，而在后来1.10版补丁以及年度版《原罪贤者》(Scholar of the first sin)中，又修改了一些物品的说明并追加了和背景设定中的核心角色安迪尔相关的数段剧情，对深渊、古龙、巨人、老王兄弟以及诅咒和传火这些剧情要素的设定进行逐步完善，使得《黑暗之魂Ⅱ》原本模糊晦涩的主

游深度 CULTURES OF GAMER 特稿

线剧情终于有了一个较为清晰的解释。次世代版本（PS4/XOne）的《原罪学者》也是系列第一次能在 60FPS 的画面下流畅游戏，这一点在后来的《血源诅咒》和《黑暗之魂Ⅲ》也未能实现。经过一而再再而三的反复雕琢，《黑暗之魂Ⅱ》这款璞玉终于散发出了它原本应有的光彩，虽然整体素质仍然无法和光辉夺目的前作相比，但也已经是一款无愧于"《魂》系列"名号的佳作了。



临近传火旅途的终点

《黑暗之魂Ⅲ》的故事



《黑暗之魂》
DARK SOULS III
发售日：2016年3月24日
平台：PS4/XBone/PC

"首先，希望大家不要误解，我并不是说一直开发续作就是不好的。现在也有许多有着非常优秀续作的系列作品。但是对于我们来说 比起继续制作'《黑暗之魂》系列'的续作，我们还是更希望能够把开发'《黑暗之魂》系列'获得的经验用来开发全新作品"。

"我不想说这是系列的完全终结，我不喜欢这种彻底打破可能性的发言，但是就'《黑暗之魂》系列'的现状而言，我们不会考虑继续推出它的续作以及外传作品了。当然将来有谁说'利用新技术能开发出一款不一样的《黑暗之魂》'的话，这对我们来说还是很有吸引力的，不能否定这种可能性呢。对于我自己来说，'至少再做一部《黑暗之魂》作为引退作'的可能性也不是 0 呢。希望那个时候你们不要骂我骗子（笑）。" ——宫崎英高

2014 年 4 月，也就是在《黑暗之魂Ⅱ》发售后 1 个月，Fromsoftware 高层发生了人事变动，一手打造了"《魂》系列"的宫崎英高升任 Fromsoftware 的社长之位，由于《黑暗之魂Ⅱ》并非宫崎英高亲自操刀制作，许多玩家担心宫崎就此会因为忙于公司经营方面的工作而离开游戏制作第一线，不过宫崎也用实际行动回应了玩家他并没有忘记自己身为一个游戏制作人的初心，他依然和喜爱 Fromsoftware 的玩家们站在一起，并努力在为喜爱这个系列的玩家们带来出色的新作。

而随着次世代主机 PS4 的发售，SCE 合并亚洲和日本分公司（SCEJA），SCE 在看到《黑暗之魂》的大热后，似乎也意识到了当初冷落《恶魔之魂》是个错误，因此早在 2012 年《黑暗之魂》的 DLC 开发告一段落之后，SCE 方面就找上了 Fromsoftware，希望 Fromsoftware 为预定于 2013 年底发售的次世代主机 PS4 制作一款独占游戏并愿意为之提供技术支持。而 Fromsoftware 内部决定再次由当初和 SCE 合作过的宫崎英高开发组负责这款新作，因而就有了这款并非"《魂》系列"却继承了"《魂》系列"诸多精神和传统的《血源诅咒》（Bloodborne，2015 年 3 月 26 日发售）。

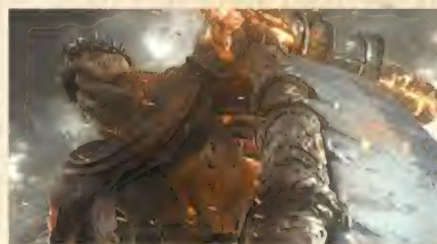
《血源诅咒》的游戏舞台以充满哥特风格的 19 世纪维多利亚时代为原型，并加入了诸如野兽、梦境、古神等大量克苏鲁要素，塑造出了一个光怪陆离充满狂气的世界观。在"《魂》系列"追求探索乐趣的基础上，《血源诅咒》将"死斗感"也作为本作的关键词，凭借着 PS4 的强大机能，采用了一套全新的动作引擎来设计战斗，取消了防御并且大幅强化了角色的敏捷性，加之鼓励进攻的回馈吸血设计，使得本作的战斗始终在高速节奏下开展，让玩家充分体验到战斗的刺激。而这一套战斗系统的设计概念也被宫崎沿用到了日后的《黑暗之魂Ⅲ》之中。



▲充满了克苏鲁风格的《血源诅咒》在"《魂》系列"的基础上大幅强化的战斗的刺激感。

虽然迫于 PS4 的装机量所限，《血源诅咒》的销量并未超过本家"《黑暗之魂》系列"，但是游戏本身的高素质以及进一步丰富作品内容的 DLC"老猎人"让本作获得了极高的口碑，因此玩家对于《黑暗之魂》正统续作的呼声也日益增高，而在 2015 年 E3，Fromsoftware 正式公开了《黑暗之魂Ⅲ》并预定于 2016 年发售。引人注目的是本作不仅有 Fromsoftware 社长宫崎英高重新回归"《黑暗之魂》系列"制作一线担任导演，且宫崎英高更是在访谈中确认《黑暗之魂Ⅲ》将是"《黑暗之魂》系列"暂时告一段落的完结之作，从 2011 到 2016 年，玩家们的传火之旅将会以一个怎样的方式终结？所有人都拭目以待。

"没错，那里是洛斯里克，是历代传火薪王们的故乡，也是漂泊汇流之地，因此巡礼者们皆向北而行，并且了解预言的含义——"火已渐熄，位不见王影。"当传承火焰熄灭之时，钟声将响彻四周，进而唤醒棺木中的古老薪王们，幽邃圣者——艾尔德利奇；深渊的监视者们——法兰的不死队。以及罪业之都的孤独王者——巨人尤姆。不过啊，王者们一定会舍弃王位吧，而无火的余灰们会纷沓而至，那是无名，成不了薪，且被诅咒的不死人们，但正因为如此，灰烬才会如此渴求余火吧。"



伴随着《黑暗之魂Ⅲ》开篇 CG 的旁白，不死人们传火之旅的最终篇章开启了，这次玩家们的目的可谓明确，要将放弃了传火职责的薪王们的灵魂带回王座，完成传火职责继续维持着这个世界的运转，而天空中的黑色太阳（黑暗之环）仿佛也在无时无刻的提醒着玩家世界即将迎来终结。由于在发售前本作宫崎的访谈中本作就已被确定为"《黑暗之魂》系列"告一段落的完结作品，尽管狡黠的宫崎始终拒绝给出"系列彻底终结"的说法，但喜爱"《黑暗之魂》系列"的玩家们也渐渐意识到，自己至少要在相当一段时间内和"黑暗之魂"这个标题暂时告别了。也因此本作中有许多呼应前两作的内容，从火龙、洋葱骑士、薪王、黑骑士 / 银骑士，恶魔遗迹中的蜘蛛姐妹尸体、甚至包括《恶魔之魂》中的风暴剑的回归等等，在整个《黑暗之魂Ⅲ》游戏的流程中充斥着各种系列过往作品的情怀，在冷冽谷最后玩家到达一代的王城亚诺尔隆德的时候，想必都是感慨万千吧。有了《血源诅咒》这一次世代主机独占作品的制作经验，Fromsoftware 开发《黑暗之魂Ⅲ》就得心应手多了。宫崎摒弃了《黑暗之魂Ⅱ》中受到诟病颇多的操作风格，将一些《血源诅咒》的动

作特色导入到《黑暗之魂Ⅲ》中，加入了“战技”这一与武器种类绑定的特殊操作，大幅度丰富了玩家的战斗技巧。游戏流程的设计依然中规中矩地沿袭了《黑暗之魂Ⅱ》的一本道线性关卡，虽然关卡设计相对《黑暗之魂Ⅱ》本篇精细了不少，但总体比起系列初代以及《黑暗之魂Ⅱ》DLC来说还是有一定差距。篝火大量增多也让初代中宫崎所追求的“沙漠中发现绿洲”的感觉大幅削弱，看得出来这也是“《黑暗之魂》系列”在成为了受众广泛的世界性3A作品之后，为了照顾更广泛的玩家阶层所做出的无奈改变。本作同时有着系列最多的NPC角色数量以及最为庞大的NPC支线剧情，如不死人骑士安利、暗月女骑士希莉丝、来自隆德尔的使者尤利娅等角色都让人印象深刻，安利的相关剧情甚至能直接影响到结局。BOSS战的设计也进行了大幅改善，引入了不少《血源诅咒》中的设计思路，尽管BOSS数量没有《黑暗之魂Ⅱ》多，但玩家在流程中也见不到那些诸如骷髅王和鼠王前锋之类凑数BOSS了，取而代之的是一个个有着高血量、多阶段及多变技能的BOSS，BOSS战的刺激程度比起前作提升了许多，双王子与无名之王等BOSS的设计可谓相当精彩。而在最终决战更是彻底玩了一把情怀，玩家将要面对着通过无数个轮回完成了传火使命的薪王灵魂的结合体，实质上也就是在过往的“《黑暗之魂》系列”中通关完成传火的无数玩家，BOSS会使用历代玩家角色所使用的各种招牌技能，更能让玩家体会到“这一切都将完结”的感觉。



《黑暗之魂Ⅲ》毫无疑问是一部优秀而出色的游戏作品，但对于“《黑暗之魂》系列”而言，它惊喜不足、情怀有余，可以说只是一部中规中矩的完结之作，同时剧情上还留下了许多未解之谜，对于喜爱这个系列的粉丝群体来说，或许也不想那么快接受与自己所钟爱的系列暂时告别的事实，因此作为系列惯例，在《黑暗之魂Ⅲ》发售前就已确定会推出的DLC就成为了所有系列爱好者们最后的期待。



火焰将熄

《黑暗之魂Ⅲ》DLC

拯救画中世界艾雷德尔 Ashes of Ariandel

“艾雷德尔之烬”是《黑暗之魂Ⅲ》确定会推出的两弹剧情DLC的第一弹，于2016年10月24日正式推出，在“艾雷德尔之烬”中，玩家在奴隶骑士盖尔的指引下前去拯救被冰雪覆盖的画中世界艾雷德尔，却发现此地也是一片无可挽救的腐败残像。尽管画中世界在一代中也有出现，但这个DLC除了教堂的地下机关房与一代那著名的“车轮骷髅房”非常相似之外，并没有太多呼应一代的地方，加之整体流程过短，可探索和研究的要素也不如过往作品的DLC，因此“艾雷德尔之烬”评价一般。值得一提的是，“艾雷德尔之烬”最后的BOSS修女芙莉德也是“《黑暗之魂》系列”第一个有三阶段设计的BOSS，玩家在任意一阶段失败都必须从头来过，对于坚持单机不召唤同伴的玩家来说可谓是不小的挑战。



在环印城中见证黑暗之魂 The ringed city

2017年3月28日，《黑暗之魂Ⅲ》第二弹DLC“环印城”正式推出，“环印城”的剧情可以说是DLC1“艾雷德尔之烬”的延续，其入口之一就在DLC1最后BOSS修女芙莉德的战斗场所。在这个DLC中，玩家将前往世界的尽头——矮人国度环印城，并接触到当初世界诞生之时的四大王魂中的最后一个，也即是作为贯彻了整个系列的游戏标题的“黑暗之魂”。DLC2在制作上诚意显得颇足，不仅在剧情上填上了作为系列世界观根源之一的“黑暗之魂”的坑，流程长度和BOSS战的设计，以及大量的追加武器和法术比起DLC1要厚道许多。不过或许是因为DLC2的推出意味着“《黑暗之魂》系列”的真正完结，宫崎英高在“环印城”的难度设计上也可谓是毫不保留，其难度和恶意可谓超过历作，而最后的BOSS更是以极高的血量、抗性和大量的杀招令玩家们叫苦不堪。作为整个系列的最终篇，“环印城”也让各位抖M玩家再一次重温了初次接触这个系列的“受苦”感觉。同时而包含了两款DLC在内的年度版《火之逝去版》将于4月20日发售。



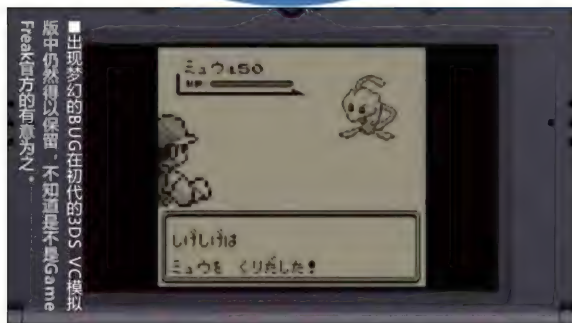
结语

“环印城”的推出标志着“《黑暗之魂》系列”将要暂时画上句号了。虽然离别总有不舍，但回顾“《黑暗之魂》系列”这六年的传火历程，就能深切的感受到“《黑暗之魂》系列”无论是在世界观、剧情和玩法上，都已经很难产生什么突破性的革新了。《黑暗之魂》初代或许有些过分透支了宫崎英高的创造力，其后的作品在开发上受制于种种限制，虽然每一作都不失为好玩的佳作，但相比初代始终难以在浑然天成的艺术性上有更进一层的发展，而随着老玩家们对于“受死游戏”这一类型中的各种恶意和套路也逐渐熟悉，想要开发出一款革命性的新作已经越来越难。在这个时候果断中止这个系列的延续，也不失为明智的选择，同时也更能让玩家保持对这个系列美好的记忆。而且宫崎在访谈中也提到“《黑暗之魂》系列”的故事虽已暂时完结，但是继承了“《魂》系列”精神的作品仍然将继续推出，而摆脱了过往作品束缚的新作，或许更能给玩家带来惊喜。不知道今年E3上，Fromsoftware会给我们带来什么，是《血源诅咒2》，抑或是《恶魔之魂2》呢？我们拭目以待。



愚人节聊套路 一些《宝可梦》的玩笑与传言

4月1日是西方传统的愚人节，各种恶作剧玩笑层出不穷，那么这期的《宝可梦》专页，也借着愚人节来聊聊有关《宝可梦》的一些玩笑与传言。



■出现梦幻的BUG在初代的3DS VC模拟版中仍然得以保留，不知道是不是Game Freak官方的有意为之。

玩笑 | 执拗的程序员与幻之宝可梦

1996年，《精灵宝可梦 红/绿》发售后，经过口耳相传效应，迅速地稳住2万的周销量，无论是媒体还是制作人，都难以相信这款做在落后两个时代的GB上、画面简陋的游戏为何会有如此大的魅力。相比被专业和经验束缚了思维的游戏从业者，作为口耳相传主力的小玩家们则更了解个中原因：150种形态各异的怪物，制造的话题实在是太多了：有人在狩猎园遇到了帅气的螳螂和甲虫、鬼斯通换给别人竟然进化了、弱得无以复加的鲤鱼王进化后竟然是强大的暴强龙……而将话题彻底引爆的，则是名为梦幻的幻之宝可梦的出现！梦幻仅在少部分玩家的游戏中被发现，但却是一个事实，面对这个"编外怪物"，玩家们都相信这是一个官方的彩蛋。

事实上，此时的任天堂正在非常紧张而严肃地调查此BUG的原因及相关责任人，最终责任落到了Game Freak的名为森本茂树的程序员的头上。原来，森本茂树曾经负责设计策划剧情中红莲岛日记记载的神秘宝可梦，即梦幻，但最终因为数量及其他关系，梦幻的议案被废弃。而后在处理任天堂的DEBUG工作室"马里奥俱乐部"发来的堆积如山的BUG报告时，觉得梦幻不该完全被废弃的森本茂树偷偷跟玩家和同事们开个玩笑：将梦幻塞进了游戏中。

但很快，森本茂树意识到这个玩笑开得有点大：一方面他希望有缘之人通过一系列苛刻的条件让自己的梦幻被发现；另一方面也深知这种在程序中做手脚的行为一旦被查出他将面临怎样的惩罚……最终，玩家们发现了梦幻的存在，但森本茂树并没有迎来预想中的严惩，而任天堂也并没有如平常那样批量收回BUG卡带，而是借机炒作起了梦幻这个话题，并联合《Corocoro Comic》举行活动 把梦幻的热度推到了极高。而《宝可梦 红/绿》不仅迎来了发售以来又一次销量大爆发，梦幻也成为了全系列幻之宝可梦的开端，并和剧场版相互配合，来彼此拉升人气。森本茂树则成为此次热潮的功臣，不仅成为Game Freak的重要人物，还多次在游戏中以NPC的身分来接受玩家的挑战。

传言 | 99级的铁甲蛹与梦幻

梦幻BUG只属于第一批卡带，在其后的批次中，梦幻的BUG便被修正了。尽管其后有官方活动配送梦幻，但因为都是限时限量，所以对于很多错过的人，梦幻仍然是遥不可及的梦。于是，有关梦幻的传言，便继续在玩家中流传起来。

各种传言中，流传最广的一则，是把铁甲蛹培养到99级后再进化，进化的便不是巴大蝶，而是梦幻！尽管听起来匪夷所思，但无数玩家抱着宁信其有不信其无的态度，硬是一路将铁甲蛹升级，并在升级中按B键取消进化。熟悉《宝可梦》的玩家相信都知道铁甲蛹的战斗力有多低下，即便是绿毛虫进化而来，能学会的攻击招式也只有最初级的撞击，加之本身攻击力又低，所以想用铁甲蛹一对一地战斗升级，是极其耗时的。比较有效率的方法就是获得学习装置，并且在战斗中第一个上场然后换上其他宝可梦作战——这种蹭经验值的方法用来培养初期等级较低的宝可梦尚可，但要是把铁甲蛹培养到100级，其难度可想而知，即便把流程中全部的升级道具给用上，能提升的等级也极其有限，其培养过程无疑是相当辛苦的。



▲2016年有玩家在niconico挑战用铁甲蛹独立通关。

然而如此辛苦的付出，真的会得到回报吗？现实很残酷，这些用毅力和耐心把99级的铁甲蛹升到100级的玩家们，在进化完成时并没有如期盼中那样获得梦幻，得到的依然是一个100级的巴大蝶。

传言 | 全道具收集与梦幻

1999年11月，第二世代《金/银》在玩家们的翘首期盼中发售了。经历了整个第一世代《宝可梦》洗礼，无论是制作厂商还是玩家，都认同了幻之宝可梦。尽管第二世代的时拉比在幻之宝可梦和剧场版的双重加成下人气极高，但初代的梦幻仍然是二世代玩家们梦寐以求的宝可梦，原因是对很多玩家来说，得到梦幻的方法依然是一头雾水，对于没有条件去日本去电影院获得幻之宝可梦的玩家尤其如此。

尽管《金/银》可以与初代四版《红/绿/蓝/皮卡丘》通信，以此最大程度地集齐图鉴，但玩家们在图鉴收集的路上最终发现，大家的存档里依然没有梦幻！这些玩家有的曾培养过99级的铁甲蛹，也有的是二世代新入坑，无论是谁，四大要素中收集的魅力让人无法抗拒，而仅缺的梦幻如何入手，也依然是大家最热门的话题。于是新的传言出现了……

相比培养到99级铁甲蛹再度升级进化获得梦幻，这个版本的传言看起来可行度更高：集齐26种字母形态的未知图腾，再集齐全部道具，就可在某个洞窟里遇到梦幻。虽然看起来简单，但施行起来，且不说在遗迹中刷全部未知图腾的形态有多枯燥，集齐全部道具本身对于很多玩家也是遥不可及的，因为有一部分被设为神秘礼物的卧室家具，要通过两台GBC的红外线传输才能获得，而当时很多玩家依然是在用GB玩《金/银》，如果在这一步上死了心不再去纠结什么全道具收集，反倒可以避免自己陷得更深。可偏偏很多玩家为此专门攒钱



▲《金/银/水晶》这些卧室家具就是传说中的神秘礼物。

去买了GBC，而拥有GBC的玩家们更是每天互相用红外线传说来获取神秘礼物。神秘礼物到底有多少？大多数玩家到最终也不清楚。相当一部分玩家在不断地获取礼物、去指定地点遇梦幻未果的循环中，进入了第三世代，过后一回想，才发现自己被骗了……

传言 | 《金/银/水晶》的第三地图

当玩家们通关了二世代的《金/银》后，惊喜地发现，自己竟然在二周目回到了阔别已久的关都——也就是初代的冒险地区，而且并非是简单收录，熟悉的地点、熟悉的训练师们都在彩色化后再度出现，馆主们甚至还因为时间设定而有了年龄上的变化，剧情的最终战更是直面前代的主角……即便放到现在来看，这也是非常厚道的二周目设定。而颇有想象力的第三地图传言，也在玩家们之间传播开了。传言内容就是满足了特定条件，继关都（初代地图）、城都（《金/银》地图）后隐藏的第三地图便会开启。而开启的条件则是众说纷纭：一种说法是集齐全部未知图腾便可开启，这个条件虽然考验耐性但并不是多么遥不可及，因此当玩家们纷纷集齐26种字母形容的位置图腾后，传言不攻自破。但第三地图的传言并未因此终止，还诞生了增加更多苛刻条件的"2.0版"，流传较广的是打几百遍联盟并集齐全部未知图腾后会获得登月火箭票……因为目标实现的时间实在太长，因此即便是非常实在的玩家，也都在没完成目标前迎来了第三世代。而过后回想起来，玩家们或骂造谣的人无聊，或为自己当年的天真而会心一笑。


■岩田聪与《精灵宝可梦》的渊源颇深。



►《金/银》收录了本世代城都地区与前代关都地区两作的地图。

其实在后来任天堂已故前任岩田聪与《宝可梦》制作人的访谈对话中我们可以知道：Game Freak当时在《金/银》中加入初代地图的原因是申请下来了大容量SRAM，制作完一周目的内容后发现尚有不小的空间，便有了完整收录初代地图的大胆设想。但实际操作时，发现初代地图加上人物、道馆和事件，文件远超出了卡带容量的最大限制。进退两难之际，刚刚通过对初代《宝可梦》的战斗系统代码解读完成了N64版《精灵宝可梦运动场》开发的时任HAL社长、有天才程序员之称的岩田聪再度出手相助，根据游戏开发出了图形代码编写工具，并与Game Freak进行沟通，将初代地图中部分不影响整体体验的一些地方进行了精简后，最终将初代的地图和相关剧情连同二世代的新地图剧情一同压缩进卡带中——初代地图的加入尚且如此不易，不用说传说中的第三地图了。

巧合的是，在第三世代的《红宝石/蓝宝石》中，还真出现了火箭，而坊间也再度流传起有关本世代幻之宝可梦基拉祈的传言，但玩家们经历过之前两个世代的种种传言，已经很少有人真正再去行动去验证了——有那时间还不如多培养些对战宝可梦呢。

传言 | 皮卡丘之父石原恒和又去世了

谨以此怀念填满我们童年的皮卡丘。

↥收起　🔍查看大图　↺向左转　↻向右转



2010年10月28日，家住东京的首藤刚志正在奈良旅行，当日清晨6时左右，他在奈良JR车站的吸烟室突然昏倒，其他乘客发现，向车站通报，急救车先把他送往奈良市救护中心，确定是脑溢血，即时进行手术，最终抢救无效离世。





▲在流传颇广的首藤刚志去世的消息中，真正的“皮卡丘之父”西田敦子和石原恒全都躺着中枪了。

首藤刚志是《精灵宝可梦》早期动画的框架编剧，作为举足轻重的编剧人物，皮卡丘在他的设定下个性十足又可爱得让人难以抗拒，可以这么说，初代游戏中常磐森林里的电气老鼠能在动画中一跃成为整个系列的代表宝可梦、被尊为“皮神”，首藤刚志绝对是功不可没。虽然是《宝可梦》动画成功的关键人物，但首藤刚志并不太喜欢动画制作团队中严谨紧张的氛围，因此在完成了第三部《宝可梦》剧场版剧本后，就退出了。

2010年10月28日，首藤刚志在奈良突发蛛网膜下腔出血去世，消息迅速传遍互联网，在很多非游戏媒体的报道中，首藤刚志被描述为“皮卡丘之父”——尽管让皮卡丘红遍世界，但皮卡丘的设计却出自Game Freak的西田敦子之手而非首藤刚志。不仅如此，这些大量转发消息所配的黑白图片，也无一例外是石原恒和而非首藤刚志本人，尽管专业游戏媒体们试图进行纠正，无奈能量有限。大量挂着石原恒和黑白像的皮卡丘之父首藤刚志去世的消息至今仍可在互联网上查到。

专业游戏媒体没法影响大大小小鱼龙混杂的非游戏媒体，能量有限之外的另一个原因就是互联网的热度来得快去得也快，大家之所以抢着报道首藤刚志死讯是为了在第一时间蹭个热点，而冠上“皮卡丘之父”则增加了热词并更吸引点击，热度蹭完流量上去就OK了，至于死的那位是不是皮卡丘的亲爹、以及黑白照片上的方脸汉子是不是首藤刚志本人，那就不是他们关注的了……

如果仅仅热度过去，事情也就就此结束了。但其后连续数年的10月末，一些媒体和新兴的自媒体营销号仍然继续发着“皮卡丘之父去世”的讣告，并依然坚持不懈地配上石原恒和的照片，以至于在互联网上，首藤刚志去世后的几年不仅没享受多少周年纪念，反而一而再再而三地“被去世”。而真正的玩家们在年复一年的讣告中，也由热情纠正变成了围观吐槽：皮卡丘之父石原恒和又双叒叕去世了……直到最近两三年，已去世多年没多少热度可蹭的首藤刚志才不再被炒作，终于可以安息了。



◀早期《精灵宝可梦》TV动画及剧场版编剧首藤刚志

玩笑 | 玩笑成真的地图宝可梦收集

最后这个，我们之前在《歧路末亡羊》中已提过，那就是2014年愚人节的“谷歌地图：宝可梦挑战”，这里我们来详细回顾下2014年那个玩笑。愚人节当天，谷歌发布了谷歌地图上捉宝可梦的宣传片，看起来似乎采用了AR（增强现实）技术，但实际的活动内容只是在谷歌地图的地表上刷新各种宝可梦，刷新出点击便完成了收集。宣传片中，谷歌地图副总裁布莱恩·麦克莱顿更宣布招聘“宝可梦大师”（Pokemon Master），称在此次挑战中获胜的玩家可以获得这个职位，并在2014年9月1日到谷歌上任。虽然前面说得煞有介事，但后面内容快速念完，也是在提醒大众：这是愚人节玩笑。

尽管愚人节玩笑是谷歌的传统，而谷歌地图也宣布该愚人节活动是截止到美国西部时间4月2日2点。但一直到4日，参与者们发现自己依然能在谷歌中继续收集宝可梦。而4月3日的早晨5点10分时，谷歌地图又通过Google+放出消息：其中Good Mews乍一看是Good News写错，但事实上Mew正是《宝可梦》系列人气超高的梦幻，而随后玩家们发现自己在收集齐全部的150种宝可梦时，依据提示真的可以获得梦幻！

令人意想不到的是，获得全部150种宝可梦后，不仅有梦幻彩蛋，谷歌地图真的按照愚人节宣传片中所说，给玩家颁发了印有谷歌LOGO的“宝可梦大师”的名片和感谢信。谷歌表示虽然没有真的设立“宝可梦大师”职位，但依然希望玩家能够通过这份小礼物享受这个愚人节的玩笑。



▲愚人节活动期间特有的大木博士与Google街景书实小人结合的“小黄人博士”，通过Google+为谷歌地图发布了“Good Mews”。

谷歌地图的这个愚人节玩笑看起来似乎应该是画上了句号了，但这个玩笑已经被谷歌Niantic工作室的负责人约翰·汉克发现了其可能实现的巨大商业价值，约翰·汉克带领的Niantic一直致力于制作结合现实街景地图的游戏，而谷歌地图的这个愚人节玩笑，与他之前想象中的谷歌街景地图＋高人气IP结合的思路完全吻合。他立刻找到之前联系Pokemon的谷歌地图员工，联系上了石原恒和，见面并提出合作事宜，最终谷歌与Pokemon达成合作，那个基于愚人节玩笑的点子以《精灵宝可梦GO》的最终形态出现在世人面前，成就了地图导航＋高人气IP合作的典范。

寻找失落的珍宝
唤醒沉睡的记忆

2017年3月3日，任天堂最新主机Nintendo Switch在全球发售，而在首发的游戏名单中，一款怀旧风格的《超惑星战记0》（Blaster Master Zero）显得与这个时代格格不入。实际上，该作是FC游戏《超惑星战记》的重制版，经典的玩法勾起了老玩家们的无限回忆。本次专栏就带新老玩家回顾这款昔日名作。

驾驶变形坦克驰骋广阔战场——超惑星战记

初代问世

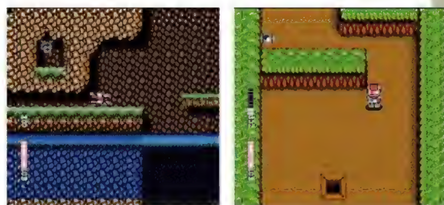
《超惑星战记》日版原名为“超惑星战记 メタファイト”，“Blaster Master”是欧美版的名称，其在国内还有一个常见的译名——《变形坦克》。FC版发售于1988年6月17日，在那个游戏玩法还相对单一的时代，《超惑星战记》以横版侧视角和俯视视角两种截然不同的玩法令玩家耳目一新。“探索”与“强化”是本作的两个关键词，除了驾驶战车冒险外，驾驶员还能下车单独探索洞穴区域，消灭隐藏在深处的BOSS，从而获得各种道具装备；战车在通过装备强化后，则可以上天、下海、爬墙，纵横驰骋——广阔的游戏场景和丰富的装备升级效果在当时技惊四座。



▲初代日版封面上少女只在Ending中才有露面，毫无存在感。

本作的主要设计师是如今已在Sunsoft工作长达32年的岩田义明，当年的开发团队仅由5人构成，这在今天的游戏界根本无法想象。两种模式切换的玩法是开发团队共同的创意结晶，因为他们并不希望游戏只是单调地向前推进，而是想让玩家能够在探索的过程中不断发现惊喜。因此开发团队在地图的设计上下了很多功夫，游戏的不同区域允许自由往来，拿到新的强化装备后再重新探索以前的区域也会有新的发现。而设计下车后的俯视视角玩法则有两个原因，其一是为了实现360度自由射击，其二是让BOSS的体型更大从而更具有冲击力。这种游戏理念在当时的ACT中并不多见，岩田义明也坦言曾视任天堂的名作《银河战士》为竞争对手。

遗憾的是设计前卫的《超惑星战记》在日本并未获得市场认可，较高的难度和没有存档密码的设计都让不少玩家望而生畏，游戏销量不佳导致Sunsoft放弃了推出续作的念头，岩田义明也投身于其他作品的开发。令人意想不到的是，初代在欧美地区发行后却饱受赞誉，获得了媒体和玩家的一致好评，1997年由任天堂发行的官方杂志《Nintendo Power》更是将其纳入“百大最佳游戏”之列，墙里开花墙外香式的成功让岩田本人都倍感意外。续作的开发也因此得以展开，后来欧美版标题甚至反客为主，当PS平台的新作于2000年发售时，日版和欧美版的标题都统一成了“Blaster Master”，这也成为本系列如今最广为人知的名字。


▲侧视角和俯视视角两种玩法相结合，让本作在当时显得独树一帜。

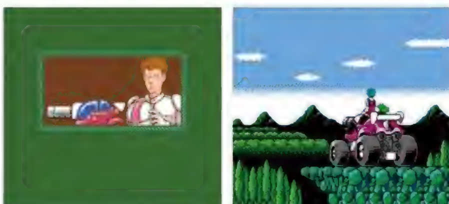
日美之别

初代的日美版之间有着诸多差异，包括剧情设定、开场和结局画面以及关卡细节。

日版故事发生在2052年，恐怖的魔王GOEZ率领暗黑星团袭来，索菲亚第3行星受到毁灭性打击。逃难至卫星NORA上的科学院合力研发出一台能与敌人抗衡的终极兵器——超惑星万能车辆NORA/MA-01，由天才少年凯恩·加德纳驾驶着这辆战车，与黑暗星团展开激烈的战斗……

欧美版的主人公名为杰森，某天他饲养的宠物青蛙“弗雷德”跳出了水缸。在接触到户外一个放射性的箱子后，青蛙变得异常巨大，随后与箱子一同落入深坑。紧追而来的杰森在地下发现了一辆战车“索菲亚3号”——这是为了与深藏在地底的变种生物对抗而制造出来的战车。于是，杰森就驾驶着这辆战车，一边追寻弗雷德的踪迹，一边消灭着变种异形。

对比后可以看出，日版的剧情显得更加沉重，而且含有典型的日式动画片元素。由于原作在海外没有什么知名度，于是Sunsoft要求美国的同事改写出了另外一个剧本，并结合剧情新增了开场动画，颇有美式漫画的风格。故事的舞台从外星转到地球，日版剧情中保留下来的只剩“Sofia the 3rd”，这个行星的名字在美版中则变成了战车的代号。


▲美版的新增开场动画，结局画面的战车上也多了一只青蛙。

TIPS



▲《超惑星战记》的小说封面采用了初代欧美版的封面图。

上世纪90年代美国曾推出过名为“Worlds of Power”的系列丛书，将热卖FC游戏的剧情以小说化的形式呈现，包括《忍者龙剑传》《洛克人2》《恶魔城II》等知名作品，而《超惑星战记》也是其中之一。Peter Lerangis在撰写小说时煞费苦心，毕竟游戏除了开场和结尾的剧情动画外，中间的过程都要由他自己设计、串联并描述出来。当游戏系列在PS平台推出新作《Blaster Master: Blasting Again》时，剧情方面沿用了小说版里的人物和设定，小说的原创角色伊芙在该作中成为男主角的妻子，并为他生下一子一女。能够获得官方的认可，Peter也表示深感荣幸。

TIPS

日版的第4区域原本有一个最大的难点——玩家必须操控主角上演“信仰之跃”，从高处一跃而下并在半空中抓住一截断裂的扶梯，方能安全地着陆。由于超过一定高度的下落伤害就会让主角直接丧命，这个高难度设计引来众多玩家的怨恨，最终也在欧美版中得到了修改。

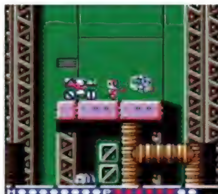
系列发展

初代在欧美取得的成功令续作得以提上议程，然而系列的发展却是一路荆棘。Sunsoft于1992年在美国拉斯维加斯召开的CES上宣布续作将登陆SFC平台，结果却杳无音信。直到《超惑星战记2》于1993年发售时，选择的平台变成了SEGA的MD主机。2代的故事发生在初代的4年之后，除了画面上的提升外，创新点在于加入了俯视视角操纵战车以及侧视角操纵主角的两种玩法。由于本作是外包给英国的Software Creations负责开发，初代制作组成员无一参与，再加上只在北美发行，素质和知名度都远远不如前作。

由Sunsoft制作的GBC游戏《超惑星战记EX》于2000年在日本和欧美发售，对于日本玩家而言，这才是系列的第二作。本作的核心玩法和特色都基于初代，同样分为8个区域，甚至连关卡的地貌特征都与初代相似，因此许多不明就里的玩家认为《EX》是初代的移植版。实际上，本作的故事发生在初代55年后，主角也换成了初代主角的子孙——雷欧纳德·加德纳。玩家必须先找到各区域隐藏的钥匙，才能进入BOSS所在的洞穴展开战斗，本作还加入了许多全新的强化装备，最重要的是引入无限接关和密码存档功能。虽然画面受到机能的限制，但整体素质可圈可点。



▲MD《超惑星战记2》

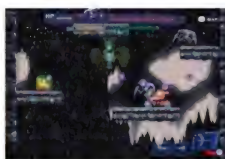


▲GBC《超惑星战记EX》

在2000年的家用机平台PS上，系列还推出了一款新作《超惑星战记 再度引爆》。正如前文介绍所述，本作的日美版统一采用了《Blaster Master》的名称，故事则以小说版的设定延续下去。在初代的大战过后，伊森与伊芙结婚并生下一子一女，生活幸福美满。但在伊芙过世的几年后，杰森遭到变种生物的杀害，地球也再度面临危机。这一次由他16岁的儿子罗迪驾驶战车"索菲亚J-7"，女儿艾尔菲负责战车的维修与强化。正如同时代的很多ACT所面临的考验一样，本作也尝试了让游戏从2D往3D的方向转变。虽然《再度引爆》中有不少全新的元素，如主角的超音速状态、BOSS的部位破坏设定让本作显得充满新意，但别扭的视角控制和瞄准射击操作、切换区域时的频繁读盘都是不容忽视的缺点。



▲PS《超惑星战记 再度引爆》



▲Wii《超惑星战记 超速》

缺乏成功的续作让本系列一度销声匿迹，直到2010年《超惑星战记 超速》作为下载游戏登陆Wii主机，不过只在欧美发行，剧情也与系列前作无关。故事讲述地球上的动物受到某种病毒感染相继变异成为怪物，人类的生存受到前所未有的威胁，为了挽救因病毒陷入沉睡的妻儿，主角亚历山大驾驶着战车"索菲亚"去寻找感染的源头。本作由初代主设计师岩田义明领衔开发，在概念和玩法方面绝对原汁原味。Sunsoft和岩田本人都希望《超速》能够成为系列东山再起的转折点，但仅由7～8人开发的小成本非主流作品实在难以在新世纪的游戏业界掀起波澜。

TIPS

FC时代广为人知的"《炸弹人》系列"曾推出过一个分支系列——《炸弹王》(Bomber King)，GB上的2代由Sunsoft负责发行。该作在登陆欧洲和北美市场时，分别改用了《Blaster Master Jr.》和《Blaster Master Boy》为名，想借《超惑星战记》的名号加以推广。然而游戏的整体素质较差，玩法和剧情都与《超惑星战记》没有丝毫联系，被欧美的玩家视为黑历史。



▲虽然《炸弹王2》的画面乍看上去与《超惑星战记》的俯视视角有些相似，但实际上却是《炸弹人》的玩法。

彻底重制



登陆3DS/NS平台的系列最新作《超惑星战记0》由Inti Creates开发，相信掌机玩家对这家已经创立了20年的公司不会陌生，包括GBA时代的"《洛克人Zero》系列"、NDS时代的"《洛克人ZX》系列"以及3DS平台的"《蓝色雷霆》系列"，都是该公司的代表作。

重制版在剧情方面结合了初代欧美版以及小说版的设定，并对背景设定做出迎合时代的调整——故事发生在因大规模战争和环境破坏陷入冰河期的地球，人类不得不移居地下以求存活。在经历了长期的复原计划后，人类才得以成功返回地面。数百年后的某天，在机械工学方面享有盛名的天才少年杰森·弗拉多尼克偶然发现了一只资料上没有记载的生物，他将其命名为"弗雷德"并一路追寻，竟踏入了人类曾居住的地下世界，并与一辆印着"Sofia-Ⅲ"的战车相遇。好奇心驱使着他进入驾驶舱，开始了对未知世界的探索。然而杰森并不知道，一群恐怖的生物正在地下蠢蠢欲动……小说版中的女性角色伊芙也在游戏中登场，主人公在地底世界找到并救出了昏迷的她。失去记忆的伊芙身分成谜，但她能熟练地在车内提供各种支援，存在感因此大大增加。

除了完美继承原作的玩法精髓外，《0》也对系统进行了大幅优化，包括：通过L键快速切换武器；按住R键实现45度角炮击；追加地图、存档点等人性化功能；流程目标会通过地图亮点和对话信息的方式予以提示；NS版还特有"HD震动"机能，并支持双打游玩等。虽然第4区域终盘仍要上演"信仰之跃"，但在Check Point的辅助下，难度也降低了不少。原版中许多意义不大的洞穴都加入了奖励道具，可提升主角和战车的各项能力，鼓励玩家积极探索。除了更多道具装备外，《重制版》还加入了许多全新设计的BOSS战，甚至侧视角驾车时也要面对前所未见的BOSS。如果将战车"索菲亚Ⅲ"的强化装备集齐，还能进入隐藏的第9区域并触发真结局。结局的具体内容就不剧透，留给感兴趣的玩家自行尝试。



▶女主角伊芙的真实身分会随着流程的推进逐步揭晓。



▲横版侧视角玩法追加了BOSS战。

结语

在业界经历了近30年风雨的"《超惑星战记》系列"几经沉浮，再度进入玩家的视野。然而在大作如云的2017年，画面和玩法都显过时的《超惑星战记0》无疑很难引起广泛关注。不过无论是想唤起儿时美好回忆的老玩家，还是对这种玩法抱有浓厚兴趣的新玩家，相信用心重制的《超惑星战记0》都能够让你感受到该系列独一无二的魅力。

多边共享

HORI
——常年活跃于主机周边领域的日厂

周边



秋沙雨 提供



在购买了一台新的主机之后，心细一些的玩家会想着给掌机买个保护包或者是给主机手柄买个保护套，这时候就轮到各种各样的主机周边登场了，这些周边里也有着一些玩家们耳熟能详的知名品牌，HORI 就是其中之一。

HORI 股份有限公司过去名为 HORI 电机，成立于 1967 年 2 月，主要业务为开发和贩卖游戏主机硬件的周边产品，远至 FC、PS1，近到 NS、PS4、3DS，在玩家搜寻各种各样的主机硬件周边产品时，都能看到他们的名字出现在商品列表中。

他们所涉及的主机硬件十分广泛，从 FC 时代开始 HORI 就已经在为游戏主机制作一些能够优化游戏体验的周边产品，例如某个游戏专用的手柄或者是能给玩家带来有别于主机原装手柄的特殊控制器，在 FC 时代里这些周边就已经很常见。在游戏主机首发或者是推出新型号的时候，HORI 通常会在发售日当天或者是发售日当月便推出该主机相对应的周边，让玩家能够迅速找到有着品牌保证的主机周边产品。

近期新产品

在 3 月里迎来了 NS 主机的发售，HORI 自然也在第一时间为这款极具创意的主机开发了一些常用的周边（例如贴膜、保护包等等），除此之外还有一些较为少见但是比较实用的产品。

主机收纳包

能够装入整个 NS 主机的收纳包，内部还为各部件以及与主机相关的电线设置好了收纳的空间，方便玩家在收拾主机的时候将这些杂乱的电线仔细整理好。

官方售价 2678 日元。





NS手柄专用网线接口

NS 的手柄是这台主机的最大卖点，玩家都可以像玩掌机一般将其外带出去，或者是完全不去理会本体而拿着这手柄在室内四处走动。在有无线 WiFi 的情况下手柄的上网自然不成问题，但是想要更加稳定而高速的网络环境时很多时候还是需要依靠有线网络的环境，HORI 推出的这款周边可以直接使 NS 手柄连上有线网络，免去需要启动主机的步骤。

官方售价 3218 日元。





Fate/Grand Scientist
——动画《超级科学伙伴》介绍

动画

三日月 提供

在去年的这个时候，一位叫 Diego Sanches 的巴西设计师制作了一款以著名科学家为角色的格斗游戏《Science Kombat》。虽然以游戏的角度来说，这款作品质量堪忧，但脑洞奇大的人物设定还是给很多玩家留下了深刻的印象。实际上，影视作品中关于著名科学家的脑洞一直没有少过，抛开某个专注于胡编乱搞各位历史神话大神的日本游戏系列不说，在欧美游戏中（例如近几年的有《教团 1886》以及《刺客信条 编年史》中的尼古拉·特斯拉）也有不少著名科学家被牵涉其中。动画《超级科学伙伴》（Super Science Friends）就是这么一部动画，这部动画的起源比前文所提到过的《Science Kombat》还要早，它由 Brett Jubinville 以及其带领的动画团队 Tinman Creative Studios 制作 从 2014 年 11 月开始众筹，从众筹到现在一共播出了 3 集……

是的！只有 3 集！好吧，你把那集时间很短的圣诞特别篇算进去的话勉强有 4 集。这部动画讲述了在 1941 年，由于美军还没有决定参战，在被德军用闪击战战术而节节败退的英国，当时的英国首相温斯顿·丘吉尔为了拯救国家，他用纳粹计算机 Z3（人类历史上的第一台自动计算机，德国于二战制作出来）穿越时空并招募了几个不同时代的科学家，并带领着他们穿越不同的时空和邪恶的敌人展开激烈的战斗。被招募的科学家，同时也是这部动画的主要角色有牛顿脑残粉少年版爱因斯坦、扑克脸女强人居里夫人、鸽子控特斯拉、心灵控制专家弗洛伊德、可以变成任何动物的达尔文以及通过化学力量活了 3000 年的古巴比伦巫婆、人类历史上第一位化学家塔普提。他们都可以使用不同的“超级能力”来对抗敌人：爱因斯坦可以快速移动、特斯拉控制电力、居里夫人释放辐射等等。虽然主要角色的设定看似是各种胡扯，但实际上都能在现实里找到参考，例如特斯拉可以控制电力这是大家都可以理解的，但他喜欢鸽子（他的确喜欢）以及每次发大招时都会失败吃瘪（历史上他每次在大众面前演示实验或者发明都会出差错）就相对鲜为人知了。

▲本作还不乏一些比较“污”的梗，例如弗洛伊德用来控制心灵的脑电波形状其实就是naizi。

本作还存在着众多关于科学家以及科幻作品的梗。除了上文所提到的一部分外，本作在敌人设定上也颇有讲究。除了纳粹外，不同的角色还有着不同的“宿敌”，在已播出的三集里就已经出现了特斯拉的宿敌爱迪生（还附送了一个亨利·福特），从片头动画以及官方公布的设定集和预告来看，将来还会出现教皇（对应达尔文）以及卡尔·荣格（心理学家，对应弗洛伊德）等等。除了动画外，官方还推出了官方漫画《Super Science Friends：2099》，讲述了在未来的 2099 年，主角众人在新同伴的帮助下，在被 Z3 占领的世界里继续为自由而战的故事，漫画中还出现了焦耳以及玛塔·哈莉（德国间谍）等反派角色。

啊对了，你就不好奇为什么这部动画里没有出现过希特勒吗？原因很简单，因为希特勒在他还是小男孩的时候，在一个圣诞节里被回到过去的丘吉尔一枪崩了。

再见了这个世界，我要去当猎魔人了！

▲青草试炼入口。

游戏

稀饭 提供

你觉得自己剑法高明？你认为自己牌技过关？你想要找个女巫当妹子？快来凯尔·莫罕报名当猎魔人吧！这里还有享誉北方诸国的“白狼”杰洛特向你们传授他的剑法和神秘的法印，以及一发神抽的牌技！你说想要学怎么泡女巫？不好意思，这个是商业秘密，大家还是自己去实践一下吧。但是，猎魔人可不是说说就能当的，在你们走上成为北方炮——嗯哼，是北方牌王之前，必须接受一项挑战，那就是大名鼎鼎的“青草试炼”，传说中生还率不足 30%，但那是细节问题啦，关键是在通过试炼后，你能够拥有猎魔人的身体素质，对上乡村野夫分分钟一个打十个，我们才能放心让你去打牌啊！不然赢狠了下了牌桌你们分分钟小命不保。

考虑到时代不一样了，又给你们施魔法做手术灌药水什么的很土鳖，所以我们把青草试炼与时俱进地改成了在网络上进行，只要按照一下的步骤点几下鼠标，你就是猎魔人啦——才怪！但起码你已经走在了成为北方牌王的道路上，因为这代表着你已经进入了申请《巫师之昆特牌》国服版内部测试的流程当中，等国服正式开启，你就可以和小伙伴一起愉快地来一盘昆特牌了！

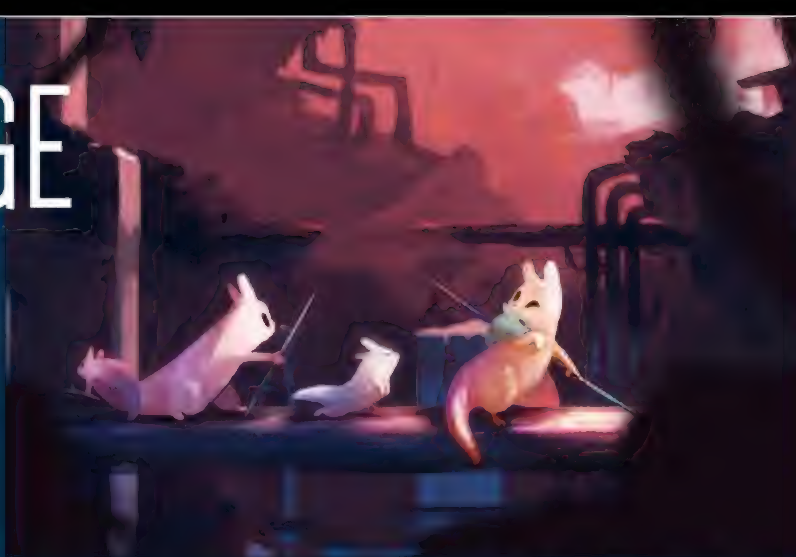
青草试炼答案 第一题（2 3 4），第二题（2），第四题（4），第五题（1 3 4），第八题（1），第九题（1 3），第十题（1），第十一题（4），第十三题（4），第十四题（1），第十五题（3）

巫师之昆特牌
青草试炼
猎魔人招募问卷

STEAM AGE 蒸汽时代



栏目主持 稀饭&三日月



文 Sumire、三日月 编 三日月

和主机游戏市场一样，随着 4 月的接近，PC 游戏市场再一次进入了一个相对清淡的时期。不过即便如此，STEAM 上还是推出了一些游戏质量相当不错的独立游戏。就例如以下将要介绍的两款游戏，虽然题材看似搭不上边，但同是独立游戏的这两款作品都有着一个共同点，那就是从公布到实际发售都隔了相当长一段时间。不过坑填了就是件好事，总比挖坑不填坑好（对，我说的就是那些整天挂着 Early Access 的游戏）。

雨的世界 Rain World

RAIN WORLD

—— 以蛞蝓猫为主角，这款生存游戏格外困难

○蛞蝓猫并不只是卖萌

○考验操作技巧的硬核生存游戏

游戏信息

类型：动作
开发商：Adult Swim Games
发行商：Adult Swim Games
发售日期：2017年3月29日
用户测评：特别好评
是否有中文：无

游戏简介

对于笔者来说，《雨的世界》是一个漫长的等待。早在 2014，《雨的世界》制作组就在 Kickstarter 上发起了众酬，同时也在 Steam 青睐之光上发起了投票。然而经过三年的制作，如今游戏才终于得以发售。

游戏以废弃工业城为舞台，玩家需要操作蛞蝓猫（Slugcat）在重重危险中生存下来。“工业城”“蛞蝓猫”和“危险”三个关键词勾勒出《雨的世界》的整体面目。

“蛞蝓猫”作为一只由开发者自创的动物，光是名字就引起无数人的好奇。由蛞蝓（蛞蝓又名鼻涕虫）的身体和猫的脑袋组成的蛞蝓猫，在废弃的工业城中并不是卖萌的存在。进入游戏后，玩家会发现，想要在工业城中生存下来，蛞蝓和猫双方的特性必不可少。比如说，蛞蝓的特性让蛞蝓猫能通过细小的管道到达不同的地方；而猫的跳跃能力和捕捉能力得以让蛞蝓猫抓取食物以维生、抓取铁棒用作攻击等等。

让蛞蝓猫在工业城中生存并不是一件容易的事。工业城本身就是一个世界，它有着独特的生态系统和食物链，同时也有着不可抗力的致命因素——暴雨。对于弱小蛞蝓猫来说，蜥蜴、食人花等动物都是具有威胁的存在，在它们的眼中，蛞蝓猫就如久违的美味一样，具有着不可描述的吸引力。

然而，在工业城的独特生态中，蛞蝓猫也并不只是单纯的被捕食者，以它细小的身躯，同样可以通过捕捉飞虫来维持生命。这让我有一种“在工业城中，众生皆平等”的感觉。

暴雨对于工业城的所有生物来说都是致命的，而对于蛞蝓猫来说，在暴雨到来之前找到避难所是惟一可行的避难方法。在第一次经历暴雨的时候，倾城的暴雨带来的感觉十分震撼。而随着死亡次数的增加，暴雨的冲刷又带来了不同感受：狂暴的毁灭之下内心只剩宁静。



对于大多数玩家而言，想要找到新的避难所十分困难，在一次又一次的死亡当中，你不知道自己的坚持是否还有价值，这让《雨的世界》有了“硬核生存游戏”的名号。值得一提的是，游戏在 Steam 平台发售的同时，也登上了欧美和港服的 PS 商店，感兴趣的玩家不容错过。



评价摘选：

Klokwurk——
玩了9个小时的我完全不知道是否有推进游戏进度，但不断努力必然有其价值。



落魄巡警

Beat Cop

——我快吃不下甜甜圈啦！

○80年代风的剧情、音乐、和画面风格

○数量众多且有趣的角色以及事件

评价摘选：

WoundedKnee——抓着个小偷等警车来接居然要tmd15分钟……这么多时间我都够开三张罚单了。

游戏信息

类型：文字冒险

开发商：Pixel Crow

发行商：11 bit studios

发售日期：2017年3月30日

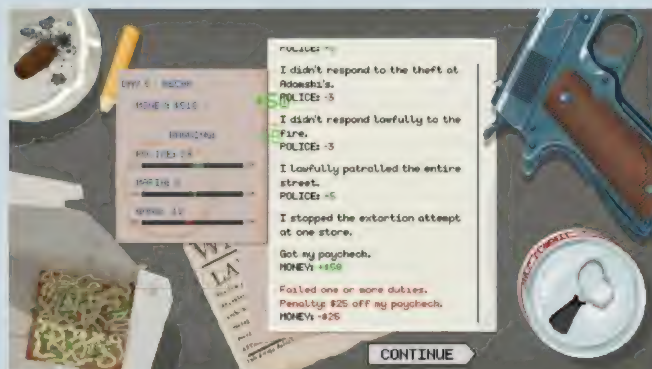
用户测评：特别好评

是否有中文：否

游戏简介

本作是一款相当复古的游戏，笔者可不是单纯指本作的画风。无论是本作的故事还是其发生时间，都无愧于“复古”这两个字。本作的故事发生在80年代纽约布鲁克林区的一条小街上，玩家扮演名为杰克·凯利的前警探。说是“前警探”，是因为他射杀了入侵议员大宅的匪徒，却因赃物消失而被怀疑“贼喊抓贼”，在内部调查期间杰克被贬职成为一名小小的巡警。你身边的所有人，包括你的同事以及老婆都不相信你，但好在的是，有一个老警察答应会帮你沉冤得雪，前提是，你得在他退休前，也就是21天内调查出事实的真相并找到证据。

是的，本作的故事就是那么老套。故事说到这里，好莱坞警匪片看多了的读者一定能猜出接下来的剧情：这不是一次单纯的劫案、被抢的东西不仅仅是钱而已、主角被卷进了一个庞大的阴谋当中等等等等。然而玩家在这21天内却并不是全在调查真相，毕竟你现在已经



是一个巡警了，你不用调查谋杀案、不用去追击悍匪、飞车追逐啥的与你无缘，你所要做的就是贴罚单、追小偷、帮上司好友的老妈买甜甜圈、调解邻里关系……虽然在本作中玩家的活动范围被局限在了一条街道上，但玩家却需要和数量众多且性格各异的角色打交道，在做好自己本分工作的同时帮自己洗刷罪名，与此同时每天还有数之不清的突发事件需要玩家处理。和其他一些冒险游戏类似，本作中玩家还会遇到抉择，这些抉择从是否放过某个不小心把车停在错误位置的倒霉司机，到在意大利黑帮和黑人帮派之间选边站，这些抉择除了会影响到的收入外，甚至还会影响故事的走向，甚至会决定你是否能活下来。

本作其实和2013年的《Papers, Please》有点类似，玩家扮演的是一名人民公仆型角色，在游戏流程中接近70%的部分都是在做着一样的东西（本作是写罚单、后者则是检查入境人士），但与此同时游戏又会在每天的“例行公事”中插入突发事件让玩家“惊喜”一下，游戏还有多达21个结局等待着玩家探索。如果说本作真有什么缺点的话，那就是本作的文字量太大，而且里面包含着很多80年代的欧美文化梗，对于国内玩家来说，在理解人物对话以及剧情上难免会遇到一些困难。





ASAP 情报中心

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

和漫画相关的领域在这个中国最南方逐渐变得炎热的时候也开始迅速升温，上期提到的《正义联盟》新预告引来了一波恶搞风潮（说的就是你，超能力是“巨有钱”的老爷），为漫威一手打造了《复仇者联盟》和《复仇者联盟 奥创纪元》的乔斯·韦登突然宣布转而为DC拍摄《蝙蝠女孩》（Batgirl）又引来了一番粉丝之间的热评，同时蜘蛛侠的新电影《返校日》也公布了新的宣传照和剧情消息。但是和这些比起来，还有一个更重要的作品回归，给我们带来了一点意外的惊喜，那就是我们本期的主题——

全明星大厅 KING KONG

金刚 King Kong

和任何超级英雄比起来，金刚这头巨大猩猩的知名度恐怕还要更胜一筹，毕竟其作为经典电影角色已经存在了84年。自1933年它被雷电华影业（RKO Pictures）带到大荧幕上，和金刚相关的电影已经拍摄了8部 其中就包括了刚刚在3月下旬于国内上映的《金刚 骷髅岛》，这部影片也是我们本期决定介绍这个角色的重要原因。

当然，大家可能先会吐槽，金刚不算超级英雄吧？不是一只在城市里各种大搞破坏的巨型猩猩么？但其实在最初的电影当中，金刚本身就并非是真正意义上的反派。它的真正名字是“康”（Kong），一只生活在印度洋上神秘的骷髅岛中的巨大猩猩，也是这个岛上最顶级的掠食者，就像是君临所有生物之上的君王（King），所以才会被称为“King Kong”。而当时影片名字被翻译成中文时，译者巧妙地利用了这个名字的谐音，直接将其称为“金刚”，以指代其强大无比的力量。

在第一部电影作品《金刚》当中，这个处于孤立生态圈中的巨大猩猩被人类抓到了纽约市，作为“世界第八大奇迹”来展示，最后却逃出了囚笼。但是最后让它攀上帝国大厦顶层，甚至和人类派来的战斗机一番恶战的原因却并不是为了报复人类，而是为了拯救它在骷髅岛上便认识的女演员安·达罗（Ann Darrow）。最后金刚失手从帝国大厦最高处掉落死去，结束了这个悲剧。

但是在往后的岁月当中，金刚的形象虽然并没有特别夸张的改变，它的身分却变得更为崇高，不再只是顶尖的猎食者，也是岛屿本身的守护神。例如在1962年，当金刚被交到日本特摄电影代表性人物本多猪四郎手上后，它成为了《金刚大战哥斯拉》当中的主角，最后靠着偶然获得的电能力量击败了原本战斗力更强的哥斯拉，给人类社会带回了暂时的安全后又返回到了骷髅岛上。



1933年电影版当中的金刚，虽然按今天标准看来造型略粗糙，但在那个年代带来的视觉震撼力还是非常强的。



说到这里，相信不少看过《金刚 骷髅岛》的读者们应该都看出来了，这个故事里的最新版金刚基本上就是按着这个定位去塑造的，它与人类敌对只是因为对方刚刚登上岛屿就大肆破坏，而随后和人类士兵还有骷髅蜥蜴之间的战斗也进一步确立了他作为岛屿守护者的地位。这一安排，也是为了目前预定将会在2020年上映的《哥斯拉大战金刚》作铺垫。值得一提的是，这部片子的意义有点类似于DC电影宇宙中的《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》，两只地球上最强大的怪兽将会展开一场激战，让我们祈祷不会再遇到“为什么你妈也叫玛莎”这种让两个庞然巨兽最终选择携手共斗的雷人情节吧……

但除了前文提到的身分定位并非真正意义上的反派，让金刚能够成为我们本期ASAP栏目“全明星大厅”板块主角的主要原因，还是在于漫画。哪怕是在1933年，雷电华影业就非常有商业头脑地选择在报纸上刊登条状漫画来宣传他们即将推出的电影，所以金刚在很早之前，就已经算是漫画主角了。但之后因为电影本身的拍摄间隔太长，金刚题材漫画的推出也变得缺乏规律，而原作本身的版权因为时代迁移而旁落到不少持有者手上，而且还是分开持有，导致了想要制作任何和金刚相关的内容都变得非常艰难。例如在1990年代，黑马漫画（Dark Horse Comics）拿到了一批怪物电影的版权，推出了《异形》、《铁血战士》和《卡美拉》以及《哥斯拉》的相关漫画，而作为巨型怪兽当中的标志性角色，金刚也进入到了他们的视野当中。但是这很快就变成了一场版权谈判上的灾难，作为金刚饭和漫画家的亚瑟·亚当斯（Arthur Adams）亲历了这个过程，并且在日后接受采访时如此描述整个过程。

“《金刚》版权简直就是一团乱，所以黑马当年根本找不到一个方法可以办成这事。某人持有音乐的版权，某人持有电影的版权，某人还持有故事本身的版权，而且每一个人都随时准备着打官司，只要任何一人试图拿版权干点事儿就会被群起攻之。”



当年《金刚大战哥斯拉》的海报，或许2020年上映的《哥斯拉大战金刚》会用海报致敬一下这个经典构图。

当算得上是“美国国产”的金刚陷入了版权纠纷止步不前时，作为舶来物的哥斯拉却已经在漫画领域大展拳脚，甚至成为了著名的“怪兽宇宙”毋庸置疑的主角。





这种情况持续到了2005年，当靠着《指环王》电影系列声名迭起的彼得·杰克逊决定要拍一部属于自己的《金刚》电影后，黑马才算是找到了突破口，和当时持有《金刚》版权的环球影业达成协议，推出了和电影相关的漫画《金刚 世界第八大奇迹》，才算是让这个经典电影形象又有了跃然纸上的机会。此后《金刚》随着华纳兄弟影业拿到了版权，而逐渐有了被重新盘活的迹象，所以在漫画改编方面也有了起色。除了2016年由劲爆工作室（Boom! Studios）推出的12集漫画《骷髅岛的金刚》（Kong of Skull Island），传奇漫画（Legendary Comics）也宣布将会推出和电影《金刚 骷髅岛》相关的漫画《骷髅岛金刚起源》（Skull Island: The Birth of Kong），在看过本片后对这个经典电影形象产生了兴趣的读者们可以不妨期待一下这个系列漫画民间汉化版的推出。

劲爆工作室出品的《骷髅岛的金刚》。

本期推荐美漫

神奇女侠 Wonder Woman

在春节合刊的“全明星大厅”里曾为各位读者们介绍了神奇女侠这位传奇的女性英雄，而这期的漫画推荐就为各位介绍一下进入了“重生(Rebirth)”之后的《神奇女侠》。

在特刊《神奇女侠 重生》里戴安娜已经结束了“新52(The New 52)”的故事，进入了“重生”之后她发现自己过去的故事在不断发生变化，就连她自己的出生都在脑海里出现了“亚马逊女王泥土塑婴”（闪点悖论之前戴安娜的起源）和“亚马逊女王和宙斯相爱生下孩子”（新52里戴安娜的起源）的不同版本，在某天，她怀着满满的疑惑结束这一天的行侠仗义后回到家里，将她那能够让人吐露真实的“真言套索”缠在手上对自己进行询问，结果发现了一个惊人的事实——她被欺骗了。戴安娜从震惊之中回过神之后打碎了自己面前的镜子，镜子上所倒映着的是她这十年的过往（新52）和她未曾体验过的记忆（闪点悖论前）。她脱下自己的这套战衣，换上新的战甲，来到众神之地奥林匹斯，却发现这里也是一个谎言，但是神奇女侠不曾畏缩，她发誓要揭开这些谎言，找到真相，找到回家的路。

在正式开始连载之后戴安娜的故事就分为“谎言(The Lies)”和“神奇女侠元年(Wonder Woman Year One)”两个内容，期刊号为单数的刊物连载“谎言”，期刊号为双数的刊物连载“神奇女侠元年”。

十分有意思的是这两个故事的时间差，“谎言”紧接着《神奇女侠 重生》，讲述发生在“新52”之后的故事，而“神奇女侠元年”却是一举来到了十年前，讲述了在超人和蝙蝠侠成为广为人知的超级英雄之前、在戴安娜被冠以“神奇女侠”之名前的时代所发生的故事。

在“谎言”里戴安娜为了寻找到返回故乡的路而求助“豹女”芭芭拉·安，芭芭拉·安请求戴安娜解开她身上的诅咒，而同一时刻，史蒂夫·特雷弗带着他的部队为了寻找下落不明的村民女孩们进入了将芭芭拉·安诅咒成为豹女的神明“厄兹卡尔塔”所在的森林中，史蒂夫和戴安娜两人也最终得以在危难之中重逢。她完成了她对芭芭拉·安的诺言，开始寻找真正的故乡，但是最后的结果却大出她所料……

“谎言”的剧情风格比较偏向于严谨，而“神奇女侠元年”则较为明亮欢快，这个时候的戴安娜还是个待在特弥斯库拉上的少女，在某一天搭载着士兵的飞机坠落到天堂岛上，幸存者只有史蒂夫1人，在此之前戴安娜也在距离岛边缘的地方被咬伤，特弥斯库拉的年长者们将这视为主神的旨意，从而决定从亚马逊人中选出一人，把史蒂夫护送回人类的世界，并让她一直在人类世界生活下去。在举行了选拔赛之后戴安娜获取了这一资格，她驾驶着“隐形飞机”和史蒂夫一起来到了人类世界，但是由于语言不通的原因她被视为可疑人员关了起来，也就是在这时她遇到了研究亚马逊人历史的历史学家芭芭拉·安，并且从这时候开始了她作为“神奇女侠”的英雄生涯。

“神奇女侠元年”可以说是重塑了戴安娜、史蒂夫以及芭芭拉·安等人的起源，不过这部分的内容意义不仅仅只在于重新讲述戴安娜的过去，里面的一些剧情与暗喻和“谎言”里有着千丝万缕的联系，究竟何为真实，何为谎言？这一切只得等待后续的故事来为我们一一揭晓。

“谎言”在第12期结束，“神奇女侠元年”在第14期结束。之后开始进入下一阶段的故事“真实(The Truth)”和“神视(Godwatch)”，第15期为“谎言”与“真实”的衔接，和之前一样，单数期刊号和双数期刊号连载不同的内容，单数期刊号为“真实”，双数期刊号为“神视”。

值得一提的是除了戴安娜起源的真相之谜外，在“新52”漫画《正义联盟》第50期里戴安娜得知了一个惊人的事实：当年亚马逊女王所生下的其实是双胞胎，也就是说她有一个名为“Jason”的双胞胎弟弟，而直到现在这一个伏笔还尚未回收。









读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

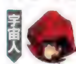
★上期杂志截稿之后，UCG全体人员告别了已使用超过十年的老编辑部，入驻了新编辑部。新编辑部的面积要比老编辑部小，但位置得天独厚，大家都很期待。只是刚搬来的这段时间内，网络和供电总是出现各种问题，使得这期杂志也推迟了上市时间，还请大家见谅。

★虽说搬家对工作有影响，不过UCG的各项工作仍然有条不紊地推进下去。我们推出的《女神异闻录 灵魂全书》现已展开预订，场面十分火爆。而UCG目前正在制作中的好书计划还在推进中，下期杂志还会公布另外一本"众望所归"的专辑，还请各位期待！

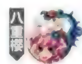
★自从Gamehalo从光盘改为在线形式之后，大部分读者表示了支持。不过也有部分读者还是希望能够下载原始的高清视频进行收藏。我们现在也在进行尝试，只不过测试结果要比想象中困难，常用的网盘对于上传的视频都比较敏感。总之一旦可行，我们会就与大家分享，还请各位继续支持！



EMAIL 狼图腾：这是我第一次给UCG发邮件，想想都有点小激动呢！拿到手的414期后，翻开第一眼看到的是《仁王》的收藏卡，兴奋！接着看到了很像手册的东西，没想到是海报！我虽然是年初刚入手的UCG，不过海报还是让我兴奋了好久（差点一晚上没睡着，还好是周末），当我看到读编往来的时候，看到了纱迦说出2B小姐姐的福利小册子时，不自觉的联想到了这一期的海报，福利画册就算了，不过福利海报还是可以有的，所以大大建议编编们出上几期2B姐姐的福利海报！想想都有点小兴奋啊！脑补各位大神遍跪舔海报，边玩《尼尔 自动人形》的样子，嘿嘿嘿……



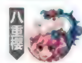
宇宙人：如果连续出几期2B姐姐海报的话，恐怕就会造成审美疲劳了吧。另，这里大概没人会有舔海报的癖好，舔海报难道就不怕掉漆了吗？



八重樱：其实主要是因为并没有那么多2B小姐姐的福利图……实际上，这游戏的原画和性感完全不沾边orz。



Email 清晰の素顔：希望UCG可以多点COSER的内容。



八重樱：我也希望能多看到一些萌妹COSER（不对）。像我们的"游戏姬"栏目其实主要就是以介绍COSER+游戏玩家为主的，但是由于负责该栏目的小编我实在太过社恐，周围认识的萌妹子已经被我挖掘殆尽了orz。所以各位读者玩家们，如果您是位COSER，或者您认识其他COSER，欢迎给我们投稿呀！稿费高高的哦！



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn



编|辑|部 游戏风向标

全明星无双 | 3 人



我能想到最浪漫的事情，就是抱着织田信喵用饭纲落。

——自认为找到《全明星无双》最大亮点的纱迦留

加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏 | 3 人



当在本作中看到无比熟悉的马赛克树木时，《我的世界》的玩家一定会感动不已！

——在看见本作 PSV 版极其糟糕的画面后，余烬想起了自己沉迷《我的世界》的那段时光。

子弹风暴 全副武装 | 3 人



为什么我的突击步枪上没有电锯！

——每当三日月打光子弹时都会如此埋怨道，毕竟本作和《战争机器》有点像（别说还真有一点亲戚关系）。

黑暗之魂 Ⅲ 环印城 | 1 人



别以为把黑龙从桥上打下深渊就结束了，这其实只是受苦的开始而已。

——原本以为把黑龙击退就结束了的余烬，在后来与黑龙激战到凌晨时意识到了自己太年轻。

最终幻想 15 格拉迪奥篇 | 1 人



所以柯尔将军您这么厉害为何不在本篇里帮帮我啦？！

——被柯尔将军狂虐俩小时之后，八重樱终于开启了暴走模式。



Email swhoro：提一个小小的建议。在"深度视界"专题中，对他人的话引用较多，占了大半部分的篇幅，却鲜有表明、论证自己观点的话语，弄的好像只是将别人的话搬过来而已。不仅这一期如此，以前有两篇文章（分别是讲《巫师 3》和"游戏制作人员外包"）也有这种现象。我平常也看"爱玩"和"VGtime"，上面就有许多阐述自己观点的文章。我希望《游戏机实用技术》是一本能够表明自身观点，而不仅仅只是复制别人原话的杂志（对于这种作文，高三老师认为只是将素材堆砌在一起而已）。

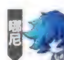
最后问一个问题，对于非中文游戏，请问诸位小编是怎么玩的呢？我想玩《传颂之物 两位白皇》和《塞尔达传说 荒野之息》，但怕玩不懂，特别怕被一些专有名词卡住（我只会高中英语，日语更是一窍不通）。请问有没有一些建议呢？如果能给我一些建议，我会非常高兴。



余烬："深度视界"一般来说会分成两个版块：一个是"业界热点"，由于该版块的内容主要是对业界热点事件的报道，所以确实是着重于客观事实的阐述；另一个是"编辑视点"，该版块的内容就基本是小编们对相关热点的主观评论和见解了。至于为什么"业界热点"中会有不少他人话语的引用，当然是因为这些大佬的话语有分量啦！但总之还是感谢您的建议，在以后其他版块的内容中我们会着重注意个人观点的阐述。至于非中文游戏怎么玩，个人以前是这样处理的：对于一些偏动作或者重体验的游戏，比如《塞尔达传说 荒野之息》，剧情相对而言好理解，并且也不是游玩的核心内容；对于一些重视剧情的游戏而言，比如《传颂之物 两位白皇》，不知道剧情游玩体验就少了一半，这种情况下我会选择去网上找一些其他玩家翻译的中文剧情视频或者文本，游玩的同时同步观看。当然，努力提升自己的外语水平才是最根本的解决之道。



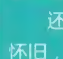
Email 杰伦 Myl★ve：好久没给 UCG 写过信，首先先评价一下第 415 期，觉得整体还算不错，由于这段时间新发售游戏不多，攻略算少点，《尼尔 自动人形》剩下部分的攻略以及《女神异闻录 5》攻略手册做的都不错，尤其是攻略手册，方便玩游戏时查看，NS 评价也从多角度让我们更加了解 NS，惟一不满意的地方我觉得就是《塞尔达传说 荒野之息》给了满分！然后说一下下一期攻略，我希望把《轩辕剑 穹之扉》和《无双全明星》攻略做的详细点，介绍一下无双全明星角色涉及到的原始游戏。



闲尼：《无双全明星》的攻略由总帅纱迦亲自操刀，相信一定能够让你满足的！其实做《女神异闻录 5》别册的时候非常纠结，因为这游戏的内容实在太多了，而小小的攻略手册篇幅又十分有限，简直难以取舍。



Email soma：取消光盘后，赠卡是个不错的赠品方式。刨除工艺问题，仅就素材方面考虑是很开阔的（就像足球杂志赠送球星卡）。杂志如果有中长期的出卡计划，其实可以进行一些扩展。比如出一个卡册，满足卡控的收藏癖，商城发售，也可少量作为抽奖或者年订阅客户赠送。



还是希望把新作发售表放在最后一页，不是怀旧，而是点题。就像写一季度报告的最后，加一个二季度工作提示；另外，多边共享区希望内容更丰富些，涉猎面更广，每期也有更多看头；希望能加个板块，目前游戏周边和版本层出不穷，能否罗列一下值得购买的各种典藏版、珍藏版，不定期出，从今年出的游戏开始。



稀饭：先回答最关键的问题，关于游戏收藏版的消息，我们一般是直接作为新闻情报放在游戏的新闻里的，所以虽然偶然也会在多边里面推荐，但定期搞那就会和前线狙击栏目的内容撞车了，显得有点没必要。



卡册倒是个不错的主意，回头我们合计合计，说不定很快就有这方面的消息，读者大人们请多多期待。



Email 疾风之翼：眼看《MH××》也出了啊，不知各位小编有没有出《××》的完全攻略本的打算？不过我已经买过了《×》的攻略本，再买好像也不划算啊，不知各位会不会针对买过《×》的读者另外推出补充攻略本？（虽然我觉得这和指望 G 做成大型付费 DLC 一样不大靠谱）

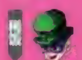


水无月：近期随着《MH××》的发售，编辑部也进入了一年一度的"MH 热潮期"，由于本作的内容也是相当丰富，因此为大家带来资料详尽的攻略本也会是我们努力的目标之一，关于您在这里提出的意见我们会认真研究的，相信最后的结果一定会让大家满意。



Email ShiHaoran0221：各位游戏机实用技术的小编们，你们好！第一次写信，内心有些激动，出错请见谅。随着《生化危机 复仇》的临近，贵刊可不可以推出一个 CG 专栏，毕竟很多游戏公司把他们很多的诚意都放在了 CG 过场动画上，有些还推出游戏相关的 CG 电影（如《生化危机》），有些游戏的重要内容与经典桥段都是在 CG 中得以体现的，而且 CG 动画也是游戏的重要组成部分。但如果经费有限，也可以加入游戏攻略中。另外 414 期的"读编往来"中的"UCG 观影团"的导言部分中《生化危机 7》是什么鬼？难道保罗安德森拍完终章还要再拍一部伊森米娅佐伊的生化感情纠葛戏吗？

还有，网上说《游戏城寨》是贵刊的鼻祖，这是真的吗？



稀饭：我不是偏要回答重点啊，只是得强调地说一句，读者大人啊，你想想你老爹听到有人跟他说"听说是你儿子把你生出来的？"是个什么感觉？你这来信的最后一句问题就是如此地充满荒诞色彩，我都不知道该从哪里下嘴吐槽啊……



纱迦：饭老板有点过度激动啦，不过也的确要跟读者大人解释一下，《游戏城寨》是我们在办游戏网站 LEVEL-UP 时推出的配套刊物，而在出这本刊物的时候，UCG 已经作为游戏杂志存在了好一段时间了，所以读者大人你这听到的传闻实在是和真相差了十万八千里啊。



Email 462833180：415 期杂志很不错！既有深度好文《写在 PS3 告别之时》，又有编辑们对新主机 NS 的评测。希望以后能不定期有这样的特别企划。4 月新作希望能有《无双全明星》和《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》的攻略，非常期待。



纱迦：其实我们也想期期都有这样的精彩内容，然而不是每期都有新主机诞生和老主机退市，这样的事情一年都不一定能撞上一次啦！



Email 侍魂鸟：我希望 UCG 能在四月份制作《尼尔 自动人形》中文版的详细攻略，继上次《地平线 零之曙光》别册攻略超绝推出后，这次的《女神异闻录 5》中文别册攻略也是超赞，看来读者大大们都很喜欢这样的攻略别册，希望《尼尔 自动人形》中文版也能有这样的待遇！



虽然也有留言读者提到希望可以赠送《尼尔 自动人形》中文版攻略别册的，但由于日文版与中文版发售日期离得较近，而且《尼尔 自动人形》这部作品并不像《女神异闻录 5》那样涉及到大量看不懂日语（or 英文）就无法正确理解的地方，所以经过编辑们再三商定确定还是不送攻略别册了。说到这里我突然有了个想法，如果我们编辑部出一本“《尼尔》系列”的精品专辑，整合两代《尼尔》的全部内容，包括人物资料、故事介绍以及白金攻略，不知道各位读者大大们是否愿意购买呢？如果您希望看到这本专辑的话，记得写信给我们哦！



Email 檸Δ愿：作为一名始终未曾拥有过主机的老读者，每次拿到 DVD 时最喜欢的节目是《最上游》、《买买买》和《电影前线》。现在 UCG 放弃家庭越来越少拥有的 DVD 是个不过的选择，然而当我打开 VGTIME 网站的视频栏时，发现里面的视频并没有按名称归类，显得十分零散，我再打开 B 站的 UCG 频道，也发现里面并没有《电影前线》这个节目，连《买买买》也是许久没有更新了。这两个环节已经放弃了吗？还是说《电影前线》已经不作归类而成为零碎的视频预告了呢？



读者朋友你好，很感谢你一直以来对 UCG 原创视频节目的关注和支持！《买买买》和《电影前线》栏目能得到各位的厚爱，我们也是倍感荣幸。由于取消了光盘的载体，因此视频方面的内容上传也会更加灵活和快速，如果读者朋友经常关注我们 B 站的主页的话，就会发现除了原创视频内容和搬运的外站游戏视频及预告以外，还有最新的话题电影的预告片，这些预告片都经过了小编们的精心翻译和润色，而且跟光盘时期相比内容也快捷了许多。另外以后这些预告片的名称也会从下期开始标注在杂志的 Gamehalo 目录页里，所以还请各位放心去 UCG 的 B 站主页里收看更具时效性的《电影前线》！

《买买买》栏目由于制作人员内部出现了一定调整，该栏目近期内可能没有新的动作，还请各位观众谅解并继续支持我们的《游戏黄金眼》《最上游》等原创视频节目，我们会继续努力将原创节目制作的更好！



Email 痛觉残留：第一次看 UCG 好像是 2011 年年底，在学校旁边地上的书摊看到《蝙蝠侠 阿克汉姆城》那一期的 UCG，那本书已经被人翻了好多遍都有点破，但打开的那一瞬间还是进去了新世界。默默把书看完掏出 12 元买了这本破旧的书，之后买书还惊喜的发现竟然附赠光盘，这一看就是四年多。当初高一的我现在已经工作半年了也没有时间像当年那样有时间天天守着看书。前几天看到 UCG 上架了一年书包邮，还是用 400RMB 买了下来，书一期一期的到了我却没有像以前一样的时间读。这两天算是啃完了 410·411 合刊。发现这竟然是最后一期送光盘的杂志，不禁百感交集。当初用光盘看预告片和游戏资讯简直美滋滋。现在有光驱的老本本早已暴毙退役，新的台式也没有配备 DVD。虽然已经不看 DVD 很多年但收藏光碟已经成为了自己的一个习惯。一想到这是最后的光碟心中也是百感交集。近来工作压力越来越大，《如龙 6》只匆匆赶了主线，《女神异闻录 5》到了以后也只玩了 3 小时，晚上下班回来以后刷刷微博看看视频也就瘫倒在床。Gamehalo 是进化了但这也意味着 DVD 的淘汰，我也已经到了陪自己长大的东西被淘汰了的年龄呢（笑）。说来奇怪四年以来这是第一次书被单面胶撕破，也是最后一次。大概我们本不想前行，只是被时间的洪流带着前进。



在一个领域里所待的时间有些年头的话经历进化与淘汰也是必然的事，当年我买到第一本 UCG 时也是看了随书的游戏光环 DVD 之后才知道有这么一个光怪陆离的世界，加入编辑部以来也参与制作了一些视频以及翻译了一些字幕，现在面对游戏光环形式的改变更多的也是感叹时代的发展。不过就算没有了实体光盘，“游戏光环”在网络上也会继续发展下去，为各位读者们带来各种优秀的视频节目。



Email 不科学的特莱斯：自从 UCG 开了个美漫介绍的栏目之后我这边的美漫知识看着腾腾往上涨啊，很好奇编辑部的美漫粉群规模如何~不过作为一个路人粉，看了上期的《不义联盟 2》新闻和 UCG 做了字幕的宣传片之后整个人都是懵逼的，超人和蝙蝠侠居然又要打？这两人难道关系很不好吗？



超人和蝙蝠侠是一对十分有名的至交好友，两人被称为“世界最佳搭档（World's Finest）”。无论是闪点前还是闪点后这两人的关系都非同寻常，有条件的话可以去找找两人的衔线刊《超人/蝙蝠侠》以及《蝙蝠侠/超人》来看看，前者是闪点重启前的衔线刊，也就是超级英雄们还在外穿内裤的时代里所发生的故事，超人和蝙蝠侠在正义联盟成立之前就是一对好友，后者是闪点重启后的衔线刊，这对搭档的相处历史没有前面那对这么长，不过也是十分有看点。这两个时期里的超人和蝙蝠侠对对方都抱有很强的信赖感，超人甚至会将自己的最大弱点“氪石”亲自交付给蝙蝠侠。目前正在进行时的“重生”阶段里没有两人的衔线刊了，取而代之的是两人与神奇女侠三人为主角的《三位一体》和以两人的儿子为主角的《超凡双子》，在现阶段里两人的关系还是比较微妙的……如果对现在两人的关系，可以找找“重生”中的《正义联盟》《超人》和《三位一体》来看看。



Email Apricity：这是我第一次向编辑部发邮件，我很喜欢 UCG 的内容。但有些像是《PLAYSTATION 专门志》等攻略书籍我们这的报亭买不到，我很希望能在空闲时刻有更多 UCG 的书陪伴在我的身边。



非常感谢这位读者喜欢我们的书籍，而且一看就是位老读者，会选择报刊亭这种方式来购买。不过如今报刊亭的数量日渐减少，报刊亭也需要选择性的进货，所以 UCG 很多专辑书刊会出现买不到的情况。推荐这名读者可以试试通过网络购物的方式来购买我们最新的书籍，不仅能第一时间看到最新上架的书籍，快捷的物流也会第一时间将购买的商品送到。而且除了实体书籍外通过智能设备下载 UCG 的官方 APP 购买电子书籍也是一个不错的方式。



并无玄学

插图：西瓜树

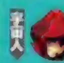


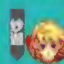







Email 风の精灵王：UCG415 期重力世界完结篇 DLC 奖杯“守护者拉文”存在问题，取得条件编辑直接使用了港版奖杯条件，但是这个奖杯本身存在翻译问题。“守护者拉文”的取得条件，正确的翻译应当是“从收集怪手中保护扎儿”，奖杯游戏中的真实触发要求是“当收集怪发现扎儿（扎儿会有对话呼叫）时，击杀收集怪（扎儿不能受伤）”，单纯收集怪未发现是不会跳杯的。P.S.：Gamehalo 切换成在线版之后，每期的搜索都是个问题，建议每期杂志上印刷一个当期 Gamehalo url 的地址或者二维码，方便查找。


非常感谢读者朋友的指正！当时这个奖杯我打完就[illegible]了，所以没能发现奖杯描述有误。其实《重力异想世界完结篇》不仅是国行版的翻译有问题，港版的问题也有不少。不过最近国行版已经发布了翻译补丁，所以相对已经好很多了。


其实只要去游戏时光网站的视频版块就可以看到每期的视频内容了，从本期起我们也会在杂志上增加当期的视频地址。另外下载问题我们也在设法解决，还请大家再耐心等待一段时间。


Email 你这小纸：前两天在 UCG 的官方淘宝店买了《血源诅咒》的设定集，真的是让我这游戏都没打完的人有了吹的资本（滑稽）！其实我本人以前是“《魂》系列”的玩家来看，PS4 也纯粹是冲着《魂》的精神续作《血源诅咒》买的。不知道 UCG 有没有引进“《魂》系列”设定集的计划，有的话我买 5 本支持！


目前在“《魂》系列”方面，我们还没有什么能够和大家一说的计划，所以只能回大家一句，请带着希望地等待吧！

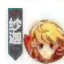

Email 小昆沙門天：目前各种途径是收集了 7 张卡，如果你们还打算继续花样赠送卡的话，就一个问题——什么时候出 UCG 卡包？


目前已经确定全年都会送卡，接下来还会继续推出淘宝店购书专属的卡。至于卡包，我们还真没想得这么远啊，不过还是感谢你的提醒了。


Email 暴雨将近：发现一个问题，是不是现在《怪物猎人》已经不怎么流行了？《MH××》发售之后周围的小伙伴都没几个人提，全在肝别的游戏。真是怀念《怪物猎人 3》出的时候每天晚上和朋友们一起组队的时候，虽然水平都比较有限，但玩得还是蛮欢乐的，而且留下了不少值得反复提及的黑历史。那真是个狩猎的黄金时代啊……现在似乎又回归各玩各的单机玩家身分了。真希望有一日狩猎游戏能重回辉煌。


这次《怪物猎人××》比起前作，在销量上也确实有了相当程度的下滑，不管是找朋友一起联机还是蹭野队，我自己也明显感到玩这作的人在变少。对于这个问题其实我在上期的编辑心情中也有提及，毕竟《怪物猎人××》已经是在“《怪物猎人》系列”在 3DS 平台上推出的第五部作品了，游戏玩法没有本质的革新，加上各种旧怪旧素材的反复使用必然会造成玩家的审美疲劳，希望这次销量的下滑能够让 CAPCOM 意识到这一点，在不远的将来能给我们带来一款令人眼前一亮的《怪物猎人》新作。


Email 罗森克鲁兹：我的机友说现在的 UCG 有点偏索啊，一本杂志翻下来，PS 系的游戏占了绝大多数，要不是最近《塞尔达》的内容有点多，我还真信了。

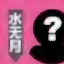

如果只是从杂志报道的内容来看，得出这样的结论其实正常，毕竟 PS4 现在在全球都是最火的主机，不过说 UCG 偏索还是有些言过其实。目前 PS4 玩家是主机玩家中的大头，在 UCG 的读者中也是 PS4 玩家居多。不过 PS4 玩家不等于索饭，除了少数极端饭外，绝大部分玩家还是冲着游戏来选择主机。如今 PS4 全球大热，自然就希望多看到 PS4 相关的内容。而 NS 这种新主机推出时，读者对于 NS 也有了新的需求，所以我们也会制作相关的内容。像 414 期的《塞尔达传说 荒野之息》攻略采用的是日版，结果有部分玩家表示他们是玩美版的，于是 415 期的研究就改为了日英双语版，这些都是针对玩家的需求来制作的，并不存在什么这饭那粉、版本之争的情况。如果今年天蝎翻身、NS 崛起，恐怕到时候又会出现 UCG 对索系玩家的重视度下降的传闻吧。（笑）


Email 盆栽豆芽菜：这次《女神异闻录 5》的中文版翻译得还真是不错，虽然技能名称依旧不明所以地音译，但台词翻译可谓是神来之笔，不但翻译出了原本的意思，连角色的性格、说话时的语境都照顾到了，玩的时候总是笑个不停。不过能看懂台词之后，就觉得这游戏估计是没希望推出简体中文版了，限制级的话题太多 orz。


这次《女神异闻录 5》的台词翻译确实比我预想得还要好，并且针对不同角色的个性在用词和语气上都做了特别的处理，比如坂本龙司的台词虽然乍一看有点“粗鄙”，但原作中他表面上展现出来的就是一副典型的“不良少年”的派头，而中文翻译确实让人一看台词便能联想到角色本身，你甚至能够想象到龙司在说那句话时的神态和语气。当然，诸如一些谜题和课堂问答中的梗，也专门针对中文地区的文化做出了调整，实在是太用心了。

至于中文版么，我觉得限制级话题倒不是最大的问题，而是游戏里那套花里胡哨的 UI 界面，若是按照现在国内“游戏中所有外语都必须翻译成中文”的规定，想要做简体中文化，简直就是不可能的任务。


Email クロト：看你们小编寄语里有人说编辑部里很多人都在沉迷于《命运/冠位指定》，那请问小编们对于 PS VR 版的《废狗》有什么想法没有？


关于 FGO VR 的相关情报并不多，目前看来似乎就是一个玩家和学妹（马修）在他的房间内的互动游戏（由于本作也只是在展会现场开放了短时间的试玩，实在看不出更多的东西来）。虽然 FGO 里的学妹很可爱，我自己也很喜欢学妹这个角色，但是在看到了官方已经公布的 PS VR 版里的学妹建模之后，我觉得……还是很微妙吧（擦汗）。如果这就是最终成品的效果，那我大概……会选择拒绝（望天）。不过话说回来，在索尼技术和资金的支持下，FGO 涉足 VR 也能看出这个 IP 的商业前景相当广阔，如果未来真的推出可以和心仪的英灵一起并肩战斗体验副本的 FGO VR 游戏的话，我还是相当期待的。


Email 张易雄：“软硬兼施 sp”栏目也许可以偶尔放一下国外 iFixit 的拆机视频以及拆机难易度打分的内容，感觉很多 DIY 党会感兴趣。


你所说的这些内容在网上其实都可以看到，视频的方式也更加直观。咱们的“软硬兼施 SP”但目还是更着重与国内市场的结合，这样的内容才具有[illegible]。

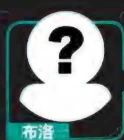

Email Umbrella：最近一直沉迷《女神异闻录 5》玩得不亦乐乎说得好，但越玩到后面发现 coop 系统越我心病狂啊，不知道小编们的怎么样，反正我的游戏主人公已经脚踏几只船了，我的内心深受谴责，但我还是要继续再踩几只船（大雾）。还有要说的是，每次来新编辑的时候都蛮期待他们的小编形象，本来新来的几位（余烬、简子君）形象都还好，但六等星，咳咳，那粗起的咳咳，咳咳是想学《P5》里的主人公装 13 吗，呃，不说了，说着我也想装了（滑稽）。



■顺便一提，这就是修罗场的结果。


踩踏几条船不就是玩这个游戏的重点么？想想情人节当天的那个场面，现实中几乎是永远不可能出现的啊。


[illegible]《[illegible]》啊，是不知道是开了什么样的脑洞，变成了现在这个样子！不过……其实我还是很期待的。



视频关键帧

主持人：布洛

春天来了，万物复苏，大草原又到了……咳咳咳，大家好，我是布洛，这一期又轮到我和大家见面啦ヽ(´_ゝ)ノ。

说起这两个月内编辑部最大的事，应该就是大家都已经知晓的编辑部“搬家”了。而搬家东西最多的应该就是我们视频部了，恩，我们有八台电脑，我们有直播室，我们有照相室，我们需要整理和安装各种直播台子、架子，然而我们的人少还有我这个拖油瓶妹子ヽ(´_ゝ)ノ。为了照顾我，林克斯和车路各种提拿、搬运也是累的够呛的。当然也谢谢梦叶，苍穹老师的大力协助，更别提整天提醒我这个摄像机没拿、那个拍照背景架子没卸的美术总监anubis，和给我们装直播室桌子结果手被划流了很多血的哪尼大大。虽然，我自己也在拧螺丝时手被磨起了两个泡，但是累并快乐的，大家一起努力的感觉真的很不赖。

最近有超认真的看书，算是近两年来最喜欢的书了，所以越看到最后心里越惶惶然的怕碰触到那个残忍的真相，无法逆转的结局。书名叫《梵高 手稿》，主要收录了大艺术家文森特·梵高在1875-1890年写给其弟弟亦是其一生知己的提奥·梵高的珍贵信件和各类绘画手稿。其实，没看此书之前，对梵高的印象一直停留在割耳朵，精神病，自杀等神秘色彩中，即使现在百度也只是各种自闭，孤僻之类的代言词。可是，从梵高写给提奥信件来看，他其实对生活充满了渴望与热情，语言和文学功底更是不输当代的大文豪，字句间都是对绘画的执着和希翼。从他说的“春天来了，笼子里的鸟儿跃跃欲试，它知道自己生来擅长某事，也强烈的想去做”的自学，到“我有幸找到自己的事业，可以为之投入全部身心和灵魂的”的坚定，从自初的研究“人物造型、透视”到后面的接触印象派，开始画出大量生动明艳的色彩，所有的这些只是因为他日复一日的不懈努力，从未放弃尝试和创新，战斗不息。大抵人生路上，我们都是旅行者，走着走着就忘了自己要去的地方。而梵高却一直知道到达的某地，始终朝着某个终点前行。即使是现实中不存在的终点，对于他而言也是真实合理的吧。“我为自己的事业付出了所有，还为此搭上了一半理智，搭上就搭上吧”，这是最后他离世时留在身上未能寄出的手稿。如果有天堂存在，我想他一定去了自己最想要去的地方，那里能看见最美丽的星夜，也有着最灿烂的向日葵。因为他本身就是这个世界最耀眼的光。

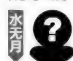
深夜写着写着便潸然泪下，可能太过于主观感情而失去客观性ヽ(´_ゝ)ノ不过，还是强烈推荐大家看看。还有，黄金眼月旦评三月号的视频已经在B站投稿了。因为视频有点小问题所以删了又重投，求各位读者老爷们原谅啦，话说我真心不是临时工啦ヽ(´_ゝ)ノ。最近还有《最上游——PS3历史中的十大瞬间》《全明星无双》等视频持续更新中，希望大家多多去捧场啦。



Email 虚伪指数：终于等到了《女神异闻录5》的中文版！最近一直都在没日没夜的攻略这作，感觉每个女性角色都魅力十足，一周目的恋人真是左右为难呐。然而我的良心又不允许我劈腿，于是想请教下编辑部各位喜欢《女神异闻录5》的小编，你们一周目选的恋人都是谁呢？



自然是学生会长新岛真啦，人设的短发清爽干练，知性学霸头脑派是战斗的得力助手，世纪末风的怪盗装扮和现实的反差也相当有趣，所以别犹豫了，果断吃下安利入会长股吧！



我选的是武见妙小姐姐，对这种有点小恶魔气质、同时又带有些悲剧色彩的角色没什么抵抗力。不过说实话我个人是觉得《P5》的女性角色比起《P4》来说还是差了一些的，像我玩《P4》时，一周目毫不犹豫选了理世，这种“倒贴女”的设定与恋爱这张塔罗牌太切合了！其他几位角色也都很爱不释手（除了白钟直斗，毕竟她是究二的）。而玩《P5》的时候，几位女性角色给我的感觉更像是死党，要发展进一步的关系，怎么说呢，还是差了点感觉啊……（是因为我身为女性太挑剔了吗？orz）



这还用问吗？肯定是全选！修罗场什么的，正是我玩这个游戏最主要的目的啊（误）。





Email 风晴：突然发现近几年愚人节UCG都没有相关的愚人节特企了，还记得自己很早之前被某一期的愚人节新闻骗了好久。后来还有一次愚人节说《战神》新作奎爷会去北欧，没想到后来真的就成为现实了。各位UCG的预言家们好久再来预言一次啊！



其实在今年的愚人节时，UCG的官方微信已经在推送中回答了这个问题。由于杂志的影响力越来越大，很多读者可能会真的把这些假新闻当真。作为负责任的游戏媒体，当然是需要尽可能地去避免误导读者。所以还真不是我们脑洞不够大编不出来，只是更需要对读者大人们负责而已。





Email 肆贰叁：《高达versus》终于公布了发售日，实在是可喜可贺。从联扎P入坑到现在的versus，可以说一作都没落下（force除外）。我也是有幸拿到了BETA测试资格，试玩过之后，心里的大石头算是落地了。不过看贵刊在b站上的发售日PV，发现好多萌新啊，终于可以从食草动物进化成屠夫吃肉了（笑）。不过既然连发售日PV都搬过来了，为啥不在杂志里刊登呢？吸引更多萌新我好吃肉啊（笑）。



按照历来的惯例这个游戏在上市前期肯定会有很多高达的粉丝加入，所以老司机的话在那个时期是很容易欺负欺负萌新的，不过如果不是跟基友组队开车而是开野车的话，遇到猪队友的情况也是很常见的。如果让我说的话，还是后期跟强者互怼更有意思，而且赢了更有成就感



Email 琛卡莱恩：说实话，近几期赠送的小册子真是个好东西啊！短小精悍，随时随地都能拿出来看一看。但是我觉得，其实把读游戏之类耐读的栏目做成小册子不是更好吗？公交车上，地铁上都可以拿出来读一读，岂不美哉？



非常赞成像这种情况似乎购买我们UCG APP的电子版杂志会更好。顺带一提的是，如今在UCG官方淘宝店订阅全年杂志的话，即可免费获赠全年电子版杂志，绝对适合你所说的这种情况

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn

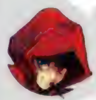

UCG 口袋微店 vd.ucg.cn


Email BLAZE-BLUE：《尼尔 自动人形》发售前，玩家们的关注点就围绕在 2B 小姐姐的身材上，我觉得这个反应也还蛮正常的，毕竟我们都是视觉动物对吧？但游戏发售了这么久了，还是总有人动不动就是"2B 小姐姐的○○如何如何"，说实话看了真觉得心烦啊。还有一些 COSER，在 COS 2B 时故意把裙子做得很短，我不相信一个认真玩过游戏、了解过剧情的玩家会出这种博眼球的 COS。一直以来，我以为 COSER 们出角色 COS 都是出于对这个角色的爱，现在看来也不全是这样呢。


宇宙人：有时候这种言论是真的让人看不顺眼但也可以理解的，你说的无非要么就是色气，要么就只能眼不见为净，我是倾向于后者，所以偶尔去 B 站看视频的时候都会顺手点个"关闭弹幕"。至于 COS 嘛，因为 2B 火了，所以自然会有很多人为了博眼球而出 COS，自然不能指望她们全都对角色真爱，甚至玩过游戏……不过确实从一个侧面证明了，2B 是真的火。所以对于这些 COS，还是像上面那样，眼不见为净就好。

编辑心情

咸鱼玩家的悠闲原则


宇宙人

搬迁到新单位之后，我就感觉到这个地方有一股不同寻常的气场，而入伙当晚又适逢《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》的特殊卡池更新游戏环境大洗牌，而且新的限定卡又是我最需要能让我的卡组直接起飞的，再加上 SSR 出率双倍，正是抽卡的大好时机。于是顺手来了一发 10 连，果然一发入魂！（八重樱：口了这货吧！）等等别激动，但是由于没有出到这次的限定卡所以我又追了 7500 石头（免费，3 发 10 连分量）下去，然后结局就是喜闻乐见的全部石沉大海。之后两天又断断续续用零碎的石头单抽了十来次，虽然也有出货但还是始终没有出到我想要的卡。

F2P 游戏最令人兴奋的地方在于出货的瞬间，相信如今不少玩过这类游戏的人都深有体会，能够从百分之几的几率中抽到最稀有度的卡，甚至从千分之几甚至万分之几的几率中抽到想要的角色，这种兴奋无异于中了六合彩。而且前面课金沉船的阴霾也会瞬间一扫而空。不过作为一条"微氪"的"咸鱼"，我向来坚持两个原则，第一是打好自己手上的牌。这个经验是从很久以前打集换式卡牌（其实就是《游戏王》）的时候来的，因为作为学生党没什么零钱去买卡（但又不想混翻版和复印卡进去），所以只能拿手上有的卡来组，然而这种"残缺"的卡组跟基友"全副武装"的卡组对战仍能克敌制胜，自然会得到更大的成就。当然在有钱就是爷的手游里面"残缺"的阵容自然不可能轻易赢重肝重氪玩家，不过还好 CGSS 乃至我玩的 F2P 游戏里并没那么强的竞争元素，悠闲有悠闲的玩法，所以"用好手上的牌"推个图打个活动的程度是卓卓有余的。

而第二个原则就是喜欢能抽出来的卡，而本命角色在刷初始的时候就搞到。就比如我在 CGSS 里本命是文香。除她以外喜欢的角色是志希、纱枝、美嘉等，最初的原因就是因为抽了出来。以这个原则为前提的话就能避免很多忍不住剁手的情况，惟一一次违背了这个原则是当然今年元旦的时候还是为了纱枝限定 SSR 氪了两单，不仅惨烈沉船而且连安慰奖都没有，简直就是个惨痛的教训。

最后说个题外话，虽然我没办法重金去氪想要的卡，但是偶尔会去看别人课金抽卡的直播或视频，特别是那些时长半个小时以上的，抽到中间 UP 主都快哭出来的时候，你会感受到一种跟"出货瞬间爆炸的兴奋"截然不同的，细水长流的愉悦和酸爽。


■最近打《BanG Dream》的心情。



本期奖品



大奖：PS4 日文版《秋叶原之击》1 张
各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 四月和五月接下来你希望看到哪个游戏的详细攻略。
2. 对于今年 E3 展的报道，你有什么建议或要求吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 5 月 6 日，以发件日为准。

410·411 期奖品

《秋叶原之击》设定集册子与角色单曲 CD 同捆套装 1 套	
charles99	charles99@163.com
《昆特牌》袋子 1 个	
D 之守护者	bbses@163.com
《荣耀战魂》腕带 1 个	
机械浜 Karas	574980335@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



胜负师

【铂】用铂、金、银、铜标注小编寄语的段落有好几年了，算是强调了自己"奖杯迷"的身分。不过现在有点儿名不副实吧，最近40天没有进账一个白金！（我"懈怠"起来连自己都害怕.JPG）时间被无尽的琐事消耗，还总是不务正业地追求一些不同的体验，比如下一条要说的。我的"不想开机综合症"什么时候能痊愈呢？

【金】本期继续不务正业，迷上了三消对战手游《Primal Legends》。原本只想随便体验一下，结果好强斗胜地打完了一整个赛季。入坑太晚、零氪又追求较高分段的结果就是现在能匹配上的都是打不过的，仅靠着人品爆发或者对手掉线（笑）能偶尔赢几局。现在在想是不是应该弃坑去《酒馆纷争》里战个痛快？不务正业的状态有点儿彻底出不去了啊！

【银】趁着视频网站会员过期前一天，为用掉最后一张观影券，鬼使神差地选择了塞缪尔·杰克逊和凯文·史派西主演的《王牌对王牌》。非常好奇为什么这部1998年的老电影还得用券观看，一看之下不得了，两位影帝级的王牌演员互飙演技，十分过瘾。据说港片经典《暗战》受此片影响，不知是真是假，不过双雄设定上的确有些相似吧。

【铜】儿子拉我一起看《最强大脑》，看到一半说不想看了，太假了没意思。连七八岁的小童都骗不了的演技和所谓节目效果 看来下一季只能叫"最残大脑"了。（赌五毛没有下一季了）

本期个人签名

这两期小编寄语的话风突变，该有人怀疑"胜负师是不是换人了"吧？



八神

★编辑部的新办公地点与我家的距离是之前的两倍，如此一来上下班的时间成本也增加了不少，每天都要早起不说，中午明明只休息90分钟，但来回路上就要花掉差不多1小时时间……而且上期刚在杂志上说编辑部附近的桂林米粉店开始卖螺蛳粉，从此不用担心截稿日的吃饭问题，这期就搬家了orz。真是个漂亮的FLAG！

☆玩手游真是特别打击自信心的一件事。从我个人角度来总结，大概就是：你我本无缘，全靠我花钱。就算花了钱，还是没有缘（手动再见）。气得不想说话，就这样。

★著名文豪莎士比亚曾经说过："对我们来说，周五傍晚截稿就相当于可以拖到周一早上，根据具体情况拖到周一晚上也没问题！"献给此刻正在截稿却在打废狗活动的我自己。

本期个人签名

生命好在无意义，才容得下各自赋予意义。



三日月

《瑞克与莫蒂》第三季终于来了！准确来说只有第一集，不过信息量已经够大了，剧情各种神展开。然而……我们仍未知道第三季的确切播放时间。

而在追的另一部动画《星蝶公主》迎来了第二季的结束，最后几集的展开让人胃痛至极，各种"明明是我先的"和"不也挺好吗"桥段轮番上演。迪士尼，你这低龄番也太那啥了，我就只有一个问题，什么时候播第三季啊？

最近的空余时间基本都用来玩《女神异闻录5》了，虽然我也说不清我游戏玩了什么反正就停不下来。而且听我说啊，女医生啊，赞！会长啊，更赞！一二三啊，最赞了！

本期个人签名

黑框眼镜一戴，再背一只黑猫，你也能成为现充，赶快行动吧！



稻饭

【认桌症】这是搬办公室后做出的第一期新杂志，过程中可谓是多灾多难，毕竟新办公室还没有很好地和我们的需求磨合，出现了各种奇怪的情况，停电断网之类的情况不少，做起工作来也是断断续续的。但是要说这期间最困扰我的，反倒是一个我自己都没想过的问题 就是"认桌"。总体而言情况有点类似于"认床"，有人到了陌生地方就是睡不着觉，我是没这毛病，但或许是赖在办公室太多，过于适应自己的桌子原本的状态环境，换了个场所之后，虽然办公用品还是那些，连椅子都还是自己那张，就老是觉得不对劲，各种集中不了精神，连写东西的时候都有点神游天外的感觉。现在一期杂志做下来，多少习惯了一点，但晚上还是经常觉得自己不愿久留在办公室。不过拜这个问题所赐，最近作息倒是正常了不少，还真是塞翁失马。当然，等哪天我习惯了自己这个位置，估计我变回编辑部地缚灵的那一天又会重新到来……

本期个人签名

本期最大悲剧——想买60包《炉石》的新卡包，结果手一滑买了60包旧的！我的钱啊！而且60包只出了两个橙！暴爹你不爱我了吗！？



六等星

┣清明假期去电影院看了次电影，然而恰逢国外引进电影的空档期，只能选择去看东野圭吾改编的国产电影《嫌疑人X》。虽然草草的看过半本原著，不过电影营造的氛围还是很有东野圭吾的感觉，一群老戏骨的演技也是非常精湛，可以算是国产片中的精品了，相当推荐。不过结局个人有点不太喜欢。

┣每次白金一款《无双》后都要拍着桌子大叫"再打无双剁手"，然而这次还是着了光荣的道。而且这次除了刷刷刷外更是过分连任务统计都没有，没有什么比几十小时打完后不跳杯还不知道自己缺了什么更气人的了，大家一起来做91%的friends吧。

本期个人签名

"大人，您听说过魅惑之森吗？"

纱迦

★《全明星无双》在发售前看官方 PV，就觉得这游戏感觉要雷。结果实际一玩发现还真雷了，要不是新办公室各种断网停电严重影响了工作进度，本来是想写一页大黄金眼来好好喷一下的。文章的导语我都想好了，就叫“经过十多年的艰苦努力，光荣终于连《无双》都不会做了！”

★新办公室虽然小了不少，但环境不错，风景独好，就是刚搬过来的那阵子各种状况不断，直到本期杂志截稿前都没完全解决。想起来十年前编辑部搬家时也有类似的情况，不得不说搬家还真是折腾。另外搬家时我抽签到了靠窗最后一排的位置，和传说中靠窗倒数第二排的主角位只差一位。至于说这个主角位嘛，被八老师抢占了。

★下期就能玩到 Capcom 的迪士尼经典合集了，其中的《松鼠大作战》相信是不少玩家的最爱。很好奇这一作的成就会如何设定，期待！



本期个人签名
《DOAX3》港版的VR补丁何时出！

马修

搬了新办公室，比想象中预想的要麻烦一些，不过经过几天的忙活与折腾，现在也终于恢复正常了。

个人习惯在休息日慢跑，虽然只有 3 公里，但也算达到些锻炼的目的，顺便也能看些沿途的人文景物。比如周日慢跑时就看到了漫天乌云从南向北高速飘过，非常壮观。加上风还很大，因此跑得还是很惬意的，虽然如此但依然觉得很闷，后来看天气预告才知道，大量潮湿空气和雨云正在从海面袭来……还好，到本人跑完回家，雨也没下来。

最近半个月在研究《宝可梦银行》，试图把五世代和六世代培养的宝可梦都传到《太阳 / 月亮》，于是再度亲身感受到《宝可梦银行》对网络的苛刻要求与国内网络特殊性的矛盾……尽管一次次崩溃到累觉不爱，但最终研究出解决方法，还是有了些成就感的。



本期个人签名
最后一英里的启发……

哪尼

◆《越狱》第五季竟然开播了，真是有生之年系列。一下子让我回想起高中时，在宿舍里捧着便携式 DVD 播放机和小屏幕 MP4 看这部剧的日子了，那时候可没有现在这么多大屏幕智能手机，有这么个消遣也算是如获至宝了。想来《越狱》算是我的美剧启蒙，虽然之后陆陆续续也看了不少其他的作品，但一部比一部能续命，大多最终都没能跟下来，如今惟一能不离不弃的只有《国土安全》，我真是爱死这部剧了。

◆这么一说，已经大概有两年的时间没看任何动画新番了，以前被长辈们唠叨“都多大了还在看幼稚的动画片”时，嘴上可能不说，但心里免不了嘀咕“你们懂个屁”，现在自己大有朝那个方向发展的趋势……看来真的是老了。



本期个人签名
又搭进去上百小时。

白菜

□作为一个文字工作者，看《天才捕手》确实能找到一些感同身受的笑料。不过这片名肯定有问题！原名“Genius”应该更多的是指代影片中那位“伟光正”、如同人生导师一般的编辑，他对于校稿这项工作确实有着常人难以模仿的感性和执着。不过个人认为这部影片的结尾有些突兀，不知道是电影的改编，还是原作就是如此。我认为应该有更加王道的收官手法。





□ 4 月动漫新番，终于迎来了个人期待已久的《埃罗芒阿老师》。这款作品的轻小说版个人是非常喜欢，过去在《掌机王 SP》的“编看编享”的栏目中也曾向读者们推荐过。为了更好地享受初次观看时的快乐，本人是事前遮断了所有前期情报，所以当听到主人公的声优是松冈祯丞时真是惊喜不已。希望伏见司的这部新作能再次创造《俺妹》的辉煌。

本期个人签名
两个小时的《刀剑神域 序列之争》看得非常爽快，希望大陆也能够引进并上映。

三味线

◆清明回家比春节还难，三天假期二十多小时都在路上，屁股生痛不说，睡眠质量也极差，最惨的还是前脚还没落地，后脚又上了回老家的车，颠簸许久，仍旧要翻山越岭为老祖宗们扫墓。每年父亲都仿佛不知疲倦地回去，一通电话过来，无论我在何方都会被拽回去，按他的话说：“老祖宗怎么都得拜，这是传承下来的东西，是你的根，你的本。”

◆每逢寒暑假一本“东野圭吾”的习惯在工作后也没忘，最近国内上映的《嫌疑人 X 的献身》也去支持了一下，本想带着吐槽的心态去看，却没想到拍得还挺认真，除了部分迫不得已的魔改剧情外，气氛、情感渲染等方面都挺到位。当然，如果没有那么多基情的话我觉得会更好。

◆接下来除了《火纹》新作，在游戏这一块暂时是没啥盼头了。不过淡季也不错，正是补坑的好时节，不妨边玩边等 E3 画大饼。



本期个人签名
清明时节雨纷纷。

宇宙人



★虽然我是一个计算机系毕业的学生，但是由于已经很多年没用过台式机了（平时也没什么多空余的时间和资金来升级电脑），所以最近有个朋友找我帮忙组装台电脑，我就爽快地答应了——纯粹想试试还会不会装这种东西。不过由于实在太多年没碰了，现在的机箱和主板结构让我"大开眼界"，结果那天花了差不多三四个小时才把零件全部正确地拼起来让其变成一台外观看上去是电脑的东西。果然硬件这玩意，太久不接触就会脱节的。

★时间再往前推一个月左右，我那台用了接近5年的手提电脑因为"年纪"的原因越来越慢，换固态硬盘和加内存都于事无补，散热也出了问题，于是我这种"伪"电脑系学生又尝试用自己的半桶水能力来解决问题，便打算拆机研究一下扫一下尘，结果不仅没成功拆开，还不小心搞坏了不知道哪个位置令机子的散热系统彻底完蛋，导致每次开机半个小时左右就会过热死机，如果看动画只能维持十分钟。所以最近我只能在晚上蹭单位的电脑，又过上了"公司蹲"的生活……

本期个人签名
学好修电脑，好人做到老。

乌冬



◆估计这期寄语一半以上都会有这个话题，没错，就是搬新办公室了，而且这次来到了高层，窗外的视野广阔了不少，工作累了看看景色是不错的治愈。不过新办公室的问题也挺多，时不时断电、网络不稳定等，估计还要磨合一阵才能回到以前的工作日常。

◆《暗影之诗》终于更新了第四弹卡包，这次更新之后龙增加不少实用的卡，前期跳费加回血，到了高费之后就是各种大佬站场，而且还有消灭型消除卡，相比上一个环境真是大翻身。



本期个人签名
每次坐高铁都会碰到邻座有吵闹的小孩

梦叶



@本以为凭借作品爱可以弥补割草的乏味，没想到《剑风传奇无双》全角色爬塔的杀伤力实在是太强了，特别是80层以后敌人的血量简直可以用绝望来形容，不论角色性能如何都需要硬生生地磨，简单粗暴到令人发指！果然现在的自己一年一作无双已经是极限喽~

@趁着之前日亚价格合适预定到一台NS，更加惊喜的是实际到货时间竟然比快递信息提前了近一个月，然而当我兴冲冲去某宝购买《塞尔达传说 荒野之息》的时候却发现统一要在一周后才能发货，这实在是个悲伤的故事……

本期个人签名
今年绝不会再碰《无双》类作品了！

苍穹



◎3月底编辑部终于是搬了家，距离不算太远，不过早晨的出行时间、上下班的乘车路线都因此发生了变化。希望能尽快适应，重新恢复工作状态。

◎上次寄语提到读完了长篇小说《真田太平记》，之后本想换换口味，把买来许久却一直没看的吉川英治版《三国》啃了。不料刚读没两天《猎魔人》第五卷就突然发售，订购的《生化危机7解体真书》等资料也相继送到，看来三国的大坑得缓缓了。

◎虽然基本不关注足球比赛了，但"天下足球"推出的纪念专题和"十大"类节目还是会抽时间观看学习。优秀的文案是视频节目不可或缺的组成部分，独到的选材也是值得学习的所在。

本期个人签名
苦等《火纹》的情绪好比度日如年。

余烬



▲公司搬家，不少上古遗物都被翻了出来。各种年代久远的期刊和日刊就不说了，还有各种游戏机、游戏卡带和游戏光碟。不少东西都是"食之无味弃之可惜"，让人无比纠结是该拿着吧还是直接丢了。如果说搬家本身让人欣喜的话，那么如何去处理老编辑部的各种遗物绝对是让人纠结的一件事情。但让人感叹的是，无论是这件让人欣喜的事还是让人纠结的事，我想都不会再碰到第二次了。

▲自从接了微信工作之后，我几乎每一天都处于繁忙的工作状态，包括节假日。说实话，忙我倒不担心，毕竟年轻要多锻炼；我所担心的还是因为忙导致没时间去思考和感悟，从而写不出好的文章。一般来说平常在截稿日这天我都会处于忙到晕头转向的状态，然而今天我一上班就把最后的小编寄语写了，这还是在花了几天搬编辑部的情况下。不得不说，专注于写一篇攻略比平常干各种杂活有效率多了！

本期个人签名
做什么怪盗，还是去环印城中受苦吧！

果汁



《SAO》剧场版在HK上映经过一周后才找到机会去看，这次特地买了张4DX版的票来感受一下特效魅力，结果是真的非常棒！虽然第一场战斗画面太炫有些不习惯，但是后面的战斗一场比一场震撼，多给点票钱也是值得的。而电影本身的内容也很好，大陆确定上映后还要二刷，亚丝娜真是最棒最美丽的老婆呢，桐人实在太有福啦。

四月新番向来是佳作大片云集期，不过个人来看这次四月似乎没有以前那么多好片，个人看好的是《埃罗芒阿老师》、《Re：CREATORS》，两者的故事和制作质量都比较吸引人。说来有个模型广告片《机甲少女》……光看第一话就想起以前自己拼模型时犯下的种种错误呢，非常怀念，不过现在我也不会有耐心拼了。

本期个人签名
四月新番又来了！

游深度 CULTURES OF GAMER 小编寄语

古林

●依旧在推进大《塞尔达》……坚持不看攻略慢慢玩，到现在也只通了七十多个祠堂，不知不觉已经吃掉了数十个小时。几乎连玩狗的时间都没有了，真是一款可怕的作品。

●4月新番强势到来，每天都在各种品鉴。非常满足，但就是原创剧本实在太多了，很害怕看到后面会踩雷……

●编辑部搬迁到新地方，因此也整理了一堆老旧的原文书籍。因为这样的原因，我居然淘到"《死魂曲》系列"两部作品的官方设定集，实在是太高兴了。最惊喜的是2代设定集的最后居然有大师诸星大二郎画的外传故事《人鱼的记忆》。故事里的男主因为总觉得自己能听到警报声（Siren）而郁郁寡欢、一事无成。小时候，他的姐姐失踪，而他最后的记忆是姐姐跟一群人鱼在一起嬉闹。为了找回记忆，男主前往幼年待过的渔村，再次听到了涨潮的警报……欲知后事如何，请听下回分解（笑）。



本期个人签名
蔓越莓干好好吃啊。

秋沙雨

☆虽然这期寄语里很多人都在说，不过我也还是要说：搬办公室的事。因为平时买书和周边时比较懒，经常买了东西都不带回宿舍而是放在办公室里，所以这次搬办公室时收拾书和周边都能弄出个11箱东西出来，其中最重的一箱就是来编辑部之后买的《传说》专门志……所以说能买电子版还是尽量买电子版吧。虽然在运送时有搬家公司帮忙所以不至于因为扛书弄得手脚酸痛（尽管如此在搬公司第一天后睡一觉醒来也还是手脚酸痛），但是由于新办公室的桌子没有以前那么大，所以在整理时还是手忙脚乱了很久。

★看了《TOB》小说上卷开头和下卷结尾之后只想哇地一声哭出来.jpg……



本期个人签名
永远学不会的教训：买书一时爽，搬家忙到伤。

昴星团

★看《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》最后几话的时候笑了出来，所以这五十话他们到底干了些什么啊。

★继续上辑《影之诗》的话题，白菜最终还是站错了队伍，皇家现在处于主流之外，现在他正拿着死灵在天梯屠龙，希望他能成功进入Master段。

★《MHXX》继续狩猎中，这里给各位推荐一个对护石要求不高，但输出很高的重弩套：角龙弩+鏖魔一套，护石随意搭配，若能再配多一个重弩用技能更好。选择这个搭配的原因是角龙弩的高面板和蹲射弹种，LV1+LV2贯通弹蹲射能持续高火力重创目标，负会心就由鏖魔套的"痛恨会心"解决，技能"逆恨み"配合勇气风格能堆积出超高的攻击力面板。战斗时先用反动小的通常弹LV1迅速累积勇气槽，之后就是用连续冲刺和滑铲疯狂走位，找机会对准怪物推滑竿按X+A蹲射即可。



本期个人签名
周日没番可看了好无聊啊。

水无月

※"搬家"大概是这段时期编辑部所有同事们的共同话题了，还好作为来编辑部时间还不长的新编，并没有太多东西，因此搬家过程还算轻松吧。只不过在新办公室还是被不稳定的电路和网络折磨了好久，希望尽早彻底弄好吧。

※清明假期结束后面临连续三本书截稿的海量工作，连偶尔刷刷《怪物猎人××》的时间都抽不出来，于是现在连老婆的HR都已经超过我了……

※《火纹回响 另一位英雄王》近期也陆陆续续更新了许多新的情报，全语音和大量新要素的加入让人感到诚意满满，预祝本作能有一个好的销量吧。

※这次FGO新活动明治维新的剧情……剧本一定是大河剧看多了吧。

※上个周末看到皇马1:1战平马竞立刻心中一阵窃喜，但随后第二天醒来就看到巴萨0:2输给保级队的新闻，巴萨今年要是丢了西甲冠军真的是自己纯作死的结果，怨不了别人，下周欧冠对尤文又是前途未卜。说到底赛季结束恩里克就要离任了，且看继任教练如何吧。



本期个人签名
cha cha kawaii～

■本期主题：编辑部搬家

UCG ULTRA CONSOLE GAME
努力工作 拼命玩！





首批赠
限量特典

定价
88元
包邮

PVC 贺年文件夹

CAPCOM黄金十年

视觉艺术图鉴

官方授权 简体中文版

天闻角川×VGTIME×游戏机实用技术 联合出品

收录 **怪物猎人 生化危机 街头霸王 鬼泣** 等30余个经典系列的主视觉艺术图、精美插画、概念原画！CAPCOM王牌设计师心得分享

大16开232页精彩内容满载



淘宝端扫码购买

现已隆重登场





赠P5主题
金属收纳盒

定价
78元
包邮

女神异闻录 灵魂全书

20周年纪念特辑

作品年表、系列回顾、深度特稿、衍生游戏、周边巡礼……

《P5》中文版完全攻略

角色分析、系统详解、迷宫指南、PERSONA全书、深入解读……

让普通版游戏秒变「铁盒收藏版」！



淘宝端扫码购买

4月下旬 隆重登场



定价
22元
包邮

游戏·人

VOL. 64

大开136页+DVD光盘

传世之书
最终幻想7 二十周年祭——创造者们亲述历史

游戏人物
UCG-独立游戏特稿-中国独立游戏人 Vol.8 热血硬核火箭拳——穆飞

特别企划
《仁王》百鬼夜行抄

斑斓之书
正义黎明——现实中的“圣塔布兰卡”

动漫秀
王泽与《老夫子》：一个耐人寻味的故事

游戏剧场
在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（三）



淘宝端扫码购买

已上市